

昭和63年8月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第8号(通巻17号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX FAN

●特別付録

《すべてが見えてくる》
禁断のデータ分析

激ペナ極秘ファイル

●NEW

R・TYPE

ザ・リターン・オブ・イシター

殺意の接吻

王家の谷エルギーザの封印

アカンベドラゴン

ゾンビハンター

スターヴァージン

スペースシャトル

ファンタジー

一石にかける青春

●LIST

ゲーム

プログラム14本

●情報満載

《激ペナのウル技たくさん!!》

ゲーム十字軍



イースⅡ

蒼き狼と白き牝鹿

アレスタ

●ATTACK

1988
AUGUST

390YEN

08

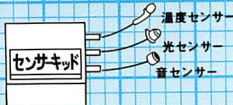
SONY

センサ

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいハウダイ!

- 「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての「センサー体験」へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロくなる!!



ドクターDの解説書付属



HIT BIT MSX2

新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット
HBJ-H081C
¥6,800

(64K以上 V-RAM128K)
© SONY/DEMPA

センサーキットと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。

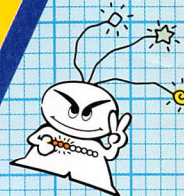
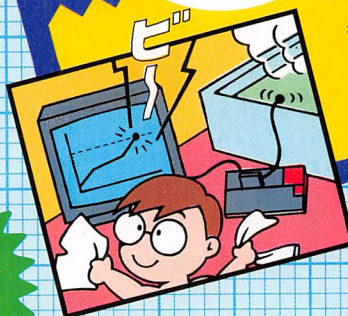
センサーキットくん



●(温度センサー)
の体験画面。センサー
の先つちよを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきます。

まず、**温度** センサーで腕ならし。

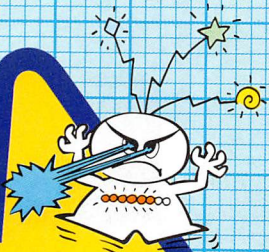
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをボチヤン
画面には「センサーキットに組みこまれ
たグラフ画面を呼び出す 例えは40℃
のところで画面の色が変わるよう
にセッすれば、その色が「湯わか
し完了」をキミにコール ●他
に、夏休み中の気温を自動
測定させるなども可能
マエ。



何とあそぼ?

キットだ。

センサーキットを
発明したドクターD



●(光センサー)
体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。

さらに、**光**

センサーにすすめ。

応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット「センサーキット」にあらかじめ組み込まれているフー音を運動させれば、朝の光を感じて、MSX2は目覚ましアラームに早がわりた。●他に、(コキフリ感知機)(台所のある場所を通った(=光をささぎった)コキフリの数を測定する)など、お母さんの役に立っている。

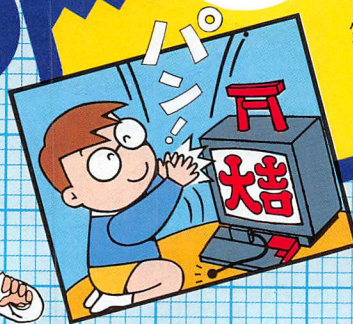


●(音センサー)
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ!

そして、**音**

センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ
グラフ画面上で音の大きさに応じた画面が出てくるようにプログラム。あた画面がでてくるように手をたたいて音センサーに音の強さを自動占いてくれる。●他に、大声大会にも使える。



作品
募集!

キミのアイデア、
待ってるぞ!

この夏、センサーキットでチャレンジだ!
「エレクトロニクス
工作コンテスト」に応募しよう

●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日〜9月30日/くわしくは①商品付属の応募のご案内、又は②ラジオの製作8月号を参照下さい

“センサーキット遊び”を
極めるなら、パワフルな
パソコン入門機、F1Ⅱ/

●毎秒最高24発/連射ターボ●スビコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き
●かな・CAP等の集中インジケーター



F1Ⅱ HB-F1Ⅱ
¥29,800

ゲームも、プログラムも。
実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スビコン、連射ターボ、ボース機能搭載●かな・CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



キミのF1Ⅱを強力
ディスクマシンに。

●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

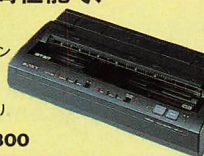
F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800



いいアイデアなら、高性能で、
プリントアウト。

●切り換え一発/6種のマルチフォント●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字
高性能プリンタだから、この天才ぶり

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800



遊びが進化するなら、
鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい14型・アナログRGBモニターディスプレイ●2000文字表示のブラックマトリコン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき
F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



SONY

ディスクゲーム、極めつきの大作が来た。

ユーラシア全土を 統一するのは 誰だ!!

わずか5人の家族を
200万の大騎馬軍団
へと成長させ、
モンゴル・アジア・ユーラシアを統一
空前の一大帝国を築きあげた英雄
ジンギスカン。その巨人の愛と戦い、
と夢に迫る。壮大なシミュ
レーション・ウォー
ゲームだ。

鬼オシブサワ・コウの
これぞ自作作!



もはや
ゲームじゃ
ない。キミの
もつひとつの
人生だ!



●壮大なスケールをその
まま伝える迫力・洗練の
グラフィックス。



↑戦いにつく戦い。これは臨
場感あふれるHEX戦の
一面だ。
■BGM全曲オリジナル
■新コマンド導入で戦術アップ
多彩な戦術コマンドをどうあ
やつるか。キミのウデだ。

シナリオは2篇(モンゴル篇・
世界篇)。世界篇は4人までの
マルチプレイ方式。↓



蒼き狼と白き牝鹿

●將軍の旗手や、
後継者づくりなど、
キミの「人間」を見
るも試されるぞ!



ジンギスカン

新発売

MSX2
2DD × 2
¥9,800
HBJ-G067D
©KOEI

ど迫力のゲームを
受けてたつ、実力派の
ディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコ
ン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、
CAPロック等の集中インジケータゾーン
●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作!

天下統一へ、血沸く!
舞台は戦国の世。戦略・戦術の
限りをつくして、いまこそライ
バル大名を蹴ちらすときだ!



世紀のロングセラー MSX2
信長の野望 2DD × 2
全・国・版 ¥8,800 ©KOEI

中国統一へ、肉躍る!
何と255名の登場人物。敵に回
せば手強い知将・猛将教知れず。
男の統率力が問われるときだ!



知略の総力戦
三國志 MSX2 2DD × 2
¥12,800 ©KOEI

スピコン、連射ターボ。
勝つために
生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコ
ンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイ
スティック付き●かな・CAP等の集中イン
ジケータ

F1II HB-F1II
¥29,800



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは
実力世界NO.1



●トレーニングモードで選手を鍛え、
ウォッチ(観戦)モードで相手の実力
をうかがい、ランキングorトーナメントモードで
世界チャンプを目指す。6つのモード8人までの
プレイヤーで遊べる。奥の深い
ボクシングゲームだ!



試合に勝つごとに
パワーアップ。次
の挑戦者は、誰だ。

7-Fighter Boxing

MSXタイトルマッチ

新発売

MSX2 2メガROM
HBS-G066C ¥5,800
©Wood Place/Sony Corp. NAMCO

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪区 三軒カキヤMF係へお申し込み下さい。●MSX はアスキーの商標です。
●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

①冷静で、②ケンカつ早い男が勝つぜ。

メガロム・ゲームの大挙・闘作だ。



FAN ATTACK

スタート地点のランスの村と廃墟のマップで詳細レポート

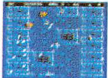


イースⅡ 6

モンゴル編を攻略しながらジンギスカンの世界を見る

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン 14

セガ版にない2ステージと激速の0ステージのマップを掲載



アレスタ 20

あれこれいわずに
とにかく試す

ゲーム十字軍 24

●激ペナのウル技とオープン戦、拔忍の小説……ほか

考えるMSXユーザーのためのなんでも情報

FAN FAN BOX 31

●MSXの目と耳と触覚、「センサーキッド」……ほか

今月は14本掲載、出血大サービス ファンダム 36

●LANDING IS DIFFICULT/SOLID GOLF/PIKASOL/流れ作業/D-STANCE/猫に小判/らいとUFO/The Chicken Race/スペースショットⅡ/Hi-JUMP2/移植版SKYゲーム/ぱっぱら・びいむ/Little Space Fighter/金色のヘビ

MSXの音楽とサウンド 66

ファンダムハウス 68

恒例夏休みコンテストにソニー/松下後援の特別コンテストもあるぞ/

夏休みプログラムコンテスト 応募要項 44

FAN STRATEGY

連載小説 **「葦名盛氏奮戦記」**

最終回(天下統一なる) 70

プレゼント当選者発表 74

創刊1周年記念読者プレゼント+「MSXわくわくドリミン」のアンケートプレゼント+6月号読者アンケート+6月号FAN FAN BOXプレゼント

読者プレゼント●掲載ゲームソフト65本プレゼントノ 76

夏はおもいきり、リンクス

THE LINKS INFORMATION PAGE 92

特別付録

勝利へのすべてが見えてくる
禁断のデータ分析

激ペナ極秘ファイル

ゲーム以外にも、もっと知りたいいろんなこと、の新連載

新連載 FAN CHOICE 94

●9重和音のFM音源が手軽に楽しめるFMパック

FAN NEWS



先月にひきつづき開発の状況を3面まで紹介/

R・TYPE 96

カイとギル、2人の主人公で楽しむARPG

ザ・リターン・オブ・イシター 98

ハードボイルドの世界を
実体験できる正統派AVG

殺意の接吻(くちづけ) 100

ピラミッドの中を冒険する
バズル型アクション

王家の谷 エルギーザの封印 102

マンガチックなキャラの
チェス風アクション

アカンベドラゴン 103

ファミコン版の
元祖ARPGがMSXに登場

ゾンビハンター 104

ちょっとエッチな
アクションゲーム

スターヴァージン 105

コックピットに座って
シャトル打ちあげを体験しよう

スペースシャトル 106

レベルアップより
謎解きが重要なRPG

ファンタジー 107

対戦相手は美少女
それで最強のボードゲーム

一石にかける青春 108

発売中のゲームを再チェック

ON SALE 109

●今月は5月15日から
6月14日まで

充実の超新作ソフト紹介ページ

COMING SOON 110

●スナッチャー/ラスト・ハルマゲドン/激走ニャンクル/シンセサウルス/ガパン/コナミの占いセンセーション/クインプル/ボールプレイヤー/ガリバーの大冒険/幽霊君/第4のユニット2/マグナム危機一髪

MSX新作発売予定表 ●新製品のスケジュールは
ここを見ればバッチリ/

FAN CLIP (アレスタ+ディスクステーション) 116

コンパイル・仁井谷正充氏

イースII

モンスターと戦い続け、レベルアップを繰り返してひたすらエンディングをめざすだけ。そんなストーリー性のないRPGにはもう飽きた。変化に富んだ世界での、波乱に満ちた夢物語を体験できる『イースII』はプレイすることの楽しさを教えてくれる。

日本ファルコム

☎0425-27-6501

7月15日発売予定

媒体	3枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

©日本ファルコム

前作に残された4つの謎とは？

『イース』と『イースII』は、2つでひとつの大きな物語なのだ。まず、冒険好きの主人公・アドルという青年の、前作での体験を紹介しよう。

冒険を求めてエステリアの国にたどり着いたアドル。「ミネアの町」では、サラという不思議な女性の占い師と出会い、かつて栄えたイースの国の歴史を記した書物、

6冊の「イースの本」を探して欲しいと頼まれる。そしてアドルは、朽ちてた神殿、深く暗い廃坑、そして不気味にそびえるダームの塔を駆けめぐり、モンスターを操っていた悪人ダルク=ファクトを倒し、数々の難関をくぐりぬけ、6冊のイースの本を取り戻した。

①すべてが解決したかに見えるが、4つの謎が残された

そして新たな冒険へ！

イースの本を手にしたアドルはダームの塔の最上階に立ち、苦しかった冒険の日々を振り返った。戦い疲れたアドルを、やがてまばゆい光が包みこんでいく。「6冊のイースの本が全部そろったとき、大きな力が生まれるだろう」。ファクトの草に記された言葉が実現される。

アドルは、自分では気づかぬうちにこの世界の歴史を左右するほどの重要な存在になっていた。突然彼を包んだ光は、雲を突き破り、天空高く飛んでいく。光の行き先が、新たな冒険の舞台「イースの国」であることを、アドルは知るよしもなかったのだが……。

②神殿そばの奇妙な地形の原因は？

③イースの本が持つ力とは何なのか



④少女フィーナはなぜ神殿にいた？

⑤アドルを助けた詩人レアの目的は



⑥塔の最上階からまばゆい光が放たれ、アドルを天空へと運ぶ

天空の国がイースⅡの舞台だ

リリアという少女に助けられ、アドルが目覚めた場所が空に浮かぶイースの国だ。この国は、イースにあった神殿のそばの巨大な穴の中の土地が、そのまま天空に飛ばされたものだ。マップの広さは前作の4倍以上あり、さらに苦しめられることは間違いない。舞台は大きく分けて6つある。

イースの国全体図



1. ランスの村

助けられたアドルが最初に訪れる場所。ゲーム前半の活動拠点になる。平和そうに見えるこの村にはすでに魔の手が伸びているのだが、村人の多くはそれに気づいていない。



④ アドルを助けてくれた少女リリアはこの村に住んでいるのだが…

スタート地点であるランスの村、戦いの始まる廃墟、二重構造になった廃坑、雪と氷に覆われた氷の世界、山の中の煮えたぎる溶岩の世界、そして最終目的地となるサルモンの神殿だ。多くのモンスターたちと戦いながら、アドルはこの広い世界を冒険することになる。

2. 廃墟

ここには前作よりも強いモンスターたちが待ち受けている。ここでは彼らと戦うためのアドルの新しい能力、魔法を使う才能が与えられる。



④ ゲーム序盤のアドルの鍛練場。前作でいうと草原のような場所だ

イースⅡ&Ⅲバックストーリー

イースの国は、2人の女神と6人の神官に治められていた。誕生の際に作られた「黒い真珠」の魔力と、魔力で生まれた金属「フレリア」により国は栄えた。そしてそれらが作られたとき、すべてに反する「魔」が生まれた。魔の力により国は荒廃し、事態を重んじた神官たちは災いの元凶のフレリアを地下に封じた。だが、魔の力は強く、最後の岩の神殿に魔が迫ったとき、神官たちは黒い真珠の力を用いて神殿を天空へと飛ばした。しかしそれでも魔の追跡は止まず、タームの塔を築いた。時を同じく2人の女神が国から姿を消し、追うように魔物たちの姿も消えていった……。

3. 廃坑

何層かに分かれる複雑な構造を持ち、入りくんだ細い通路には、魔物たちが待ちぶせる廃坑。ここにいる5人の神官たちの重要なメッセージによって、アドルは自分がなすべき目的を知ることになる。



④ ペイント処理により、このぐらいの範囲しか見えないのだった

4. 氷の世界

表面を雪と氷に包まれた山々で、その斜面には何本もの滑り台のようなものが走っている。滑り台を使った移動がとても楽しいのだけれど、そのためにはあるアイテムが必要になるのだ。



④ 何もアイテムを持たずに滑り台を駆け上がると滑り落ちてしまう

5. 溶岩の世界

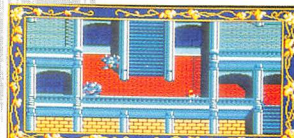
氷の世界の次は、がらりと変わって溶岩の世界が舞台になる。ここではモンスターとの会話が重要な役割を果たすのだ。でも、モンスターと話をする方法についてはまだ教えられないのだ。ひみつ！



④ 見渡す限りの溶岩。ここである魔法を使うとすごく快感なのだ

6. サルモンの神殿

最終的にめざすことになるこのサルモンの神殿は、とにかく構造が複雑極まりない。通常のフロアのほかに、その上面や地下が移動範囲になる。それとは別に、地下水道などという迷路までもが加わるのだから、一生かかってもすべてを把握できそうもない。



④ 広いのひとこと。あまりにも複雑でマッピングなどできそうもない

やるだけやりました！

ソフトウェア開発主任 橋本昌哉氏

まず、前作「イース」を超えるゲームを作らなくちゃいけないというプレッシャーが常にありました。実は最初の予定では「イース」と「イースⅡ」でひとつのゲームとして出すつもりだったけど、開発時間がたりなくなったのでバラバラにしました。(みんなには)はっきりと区別しないでイースの前・後編として受け取ってほしい。とにかく開発スタッフ全員でやるだけやりました！

旅立つ前に覚えておきたい、イースIIの基本

右の写真が基本の画面だ。前作と比べて細かい部分が変更されている。画面には、自分のHP(体力)、敵のHP、自分のMP(魔力)、EXP(経験値)、GOLD(所持金)が、常に表示されることになった。アドルの能力も変更され、魔法も使える。さらにスクロール速度がアップし、半キャラずれて歩いても通路や入口にひっかからないで移動できるようにもなった。



●会話

①会話をするには、相手にぶつかるだけでいい(前は正面からぶつからなくちゃダメだった)。すると画面にメッセージウィンドウが開き、セリフが表示される。RPGでは、人と会話することは敵を攻撃するのと同じくらいあたりまえの行動だね

●ステータス

②現在のLEVEL(総合的な強さ)、HP、MP、STR(攻撃力)DEF(防御力)、EXP、NEXT EXP(次のLEVELに必要なEXP)、GOLD(所持金)が表示され、アドルの強さがひとめで分かる



●アイテム

③手に入れたさまざまなアイテムが表示される。アイテムには、一度使うとなくなってしまうものと、使用している限りずっと効果を発揮するものの2種類がある。アイテムを使用しているときにリターンキーを押せば、その用途がわかるしくみだ



●イクイップメント

④アドルが持つS WORD(剣)、ARMOR(防具)、SHIELD(盾)、MAGIC(魔法)が表示される。魔法は、廃墟でMPをもらえなければ使えない。状況に応じて魔法を使いわけることが攻撃のポイント



●セーブ&ロード

⑤セーブはめんどくさい、めんどくさいはイヤ、イヤだけどやらないと次に困る、困るのはイヤ。で、なんとPACに対応しているのでも面倒なディスクの抜き差ししないでセーブ、ロードができる。手軽はなにことも歓迎♡ 関係ないけど、FM音源にも対応してればもっとよかった

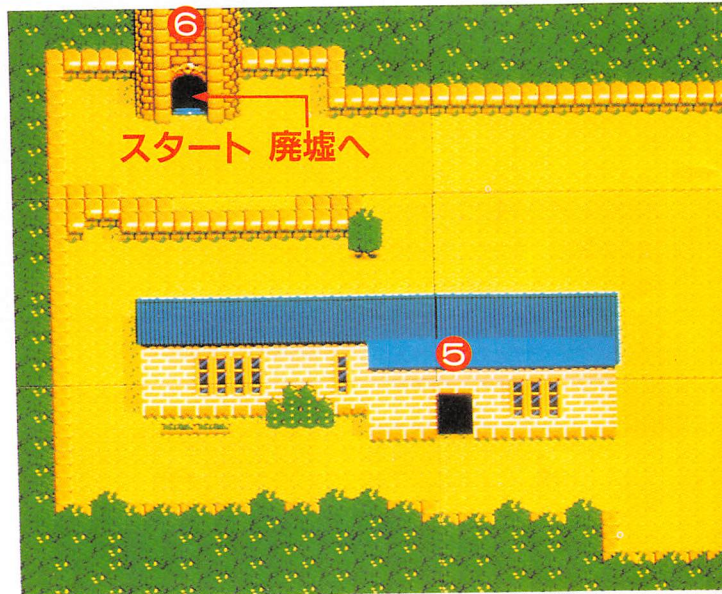
ランスの村マップ

新たな冒険のスタート地点は小さなランスの村。アドルが初めてこの村を訪れたとき、武器、防具、お金などはまったく持っていない。けど心配しなくても、村人たちの話を聞き家に入ってまわるうちに冒険の装備(といってもまだ全然弱っちいもんだけど)を整えるだけのお金は手に入るのだ。一応ひと安心。家庭訪問をして情報収集をしていくうちに、村のどこかに魔物の気配が感じられ、村人



⑥スタート直後の画面。まずはお金を手に入れて、装備を整えることが大切だ

たちが日増しに正気を失っているのに気がつく。正気な人もまだ見ぬ魔物の影におびえているのだ。命の恩人、リリアの住む町を魔の手から救わなくては……。





平和な村、ランスに忍びよる魔の手とは……



①ギドの店

剣・防具・盾の店。剣と盾は3種類ずつ売っているのに、なぜか防具は1種類しかなく、2種類は売り切れになっている。

③彼は防具の材料となる鉄鋼石を欲している

②ジェイドの店

で、②バノアからのお金で、薬草が買える



アイテム屋さん。売り物のアイテムの種類と価格は、下のリストを見てほしい。

④薬草	30G
⑤ウイング	100G
⑥生命の薬	60000G

③長老の家

村いちばんの長老ならば何が役立つ情報をくれるかもしれない……。そう思ってこの家を訪ねても、長老の姿は見えなかった。廃墟に行けば彼に会えるのではないだろうか。



③あることをして戻れば、長老に会える

④バノアの家

リリアとその母バノアが住んでいる。彼女からは300GOLDとアイテム「バノアの手紙」をもらえるが、それと同時にリリアは重病だという悲しい事実も知らされる……。



④リリアは、母親と2人暮らしのようだった



⑤ジドの家

ここに住むジドが言うには、最近彼の家の地下室から不気味な物音がするらしい。

彼に頼まれて殺気に満ちた地下室に降りてみたのだが、

変化が起きる気配はなかった。この地下室には、何者が潜んでいるのだろうか……。



⑤彼の頼みは断れるけど、「キミは剣士だろ」とか突っ込まれるとねえ～

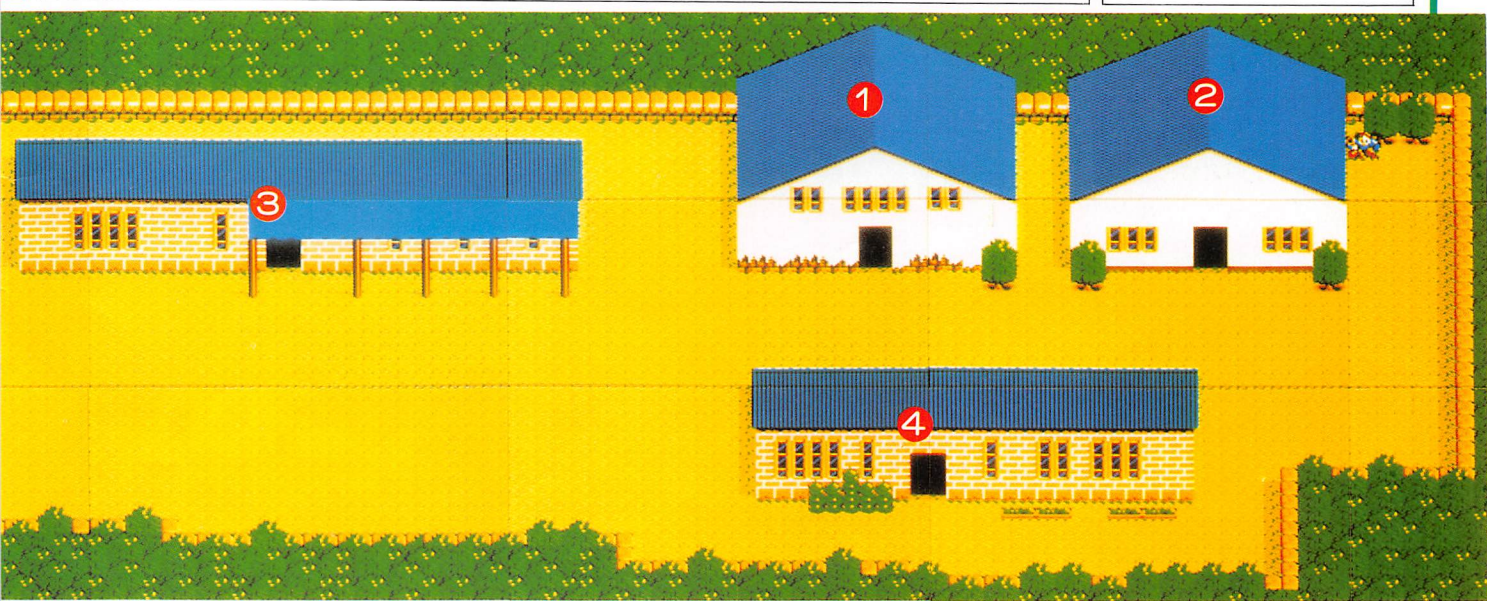


⑥アドルにも剣士としての誇りがある。うす暗い地下室に秘められた謎とは……

⑥リリアの病を治せる医者を探せ

⑥ほくら

出入りにひとりの見張りがいいて、魔物たちが村に入らないよう警戒している。ここを抜けると廃墟に出る。村で装備を整えたら、戦闘の勘を取り戻すために行ってみるといい。



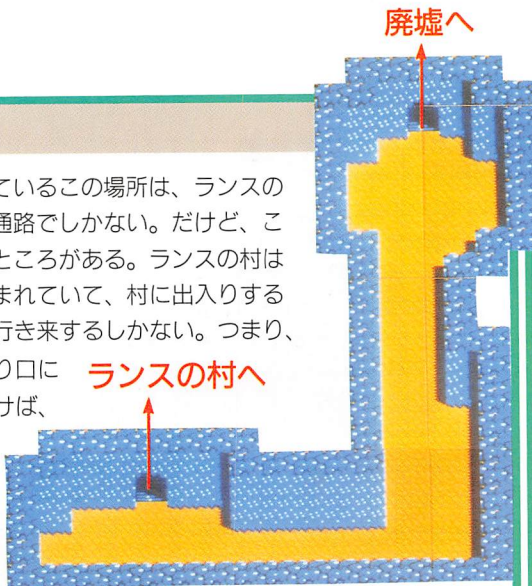
疲れました

音楽担当 石川三恵子さん

音楽は画面を見てスタッフの要望を聞いて作曲します。プログラマが煮詰まって作ったシーンは、みんなの意見が決まっているので曲もつけやすいんです。PC-98で作曲してからMS X用に変換するので、いろいろ苦労します。「イースII」はプログラムと平行して曲をつけていったので、変更があって疲れしました。20曲ほど入っていますが、実はその倍以上がボツになったんです。

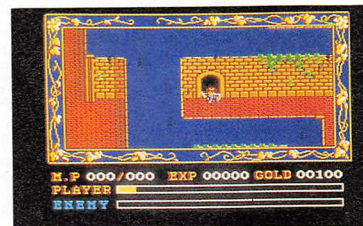
ほこら

ほこらと呼ばれているこの場所は、ランスの村と廃墟とを結ぶ通路でしかない。だけど、このほこらにもいいところがある。ランスの村は周囲を高い壁で囲まれていて、村に出入りするにはほこらの中を行き来するしかない。つまり、このほこらの出入り口に
ランスの村へ見張りを立てておけば、村に魔物たちが侵入するのを防ぐことができるのだ。村の防波堤のような存在なのだ。

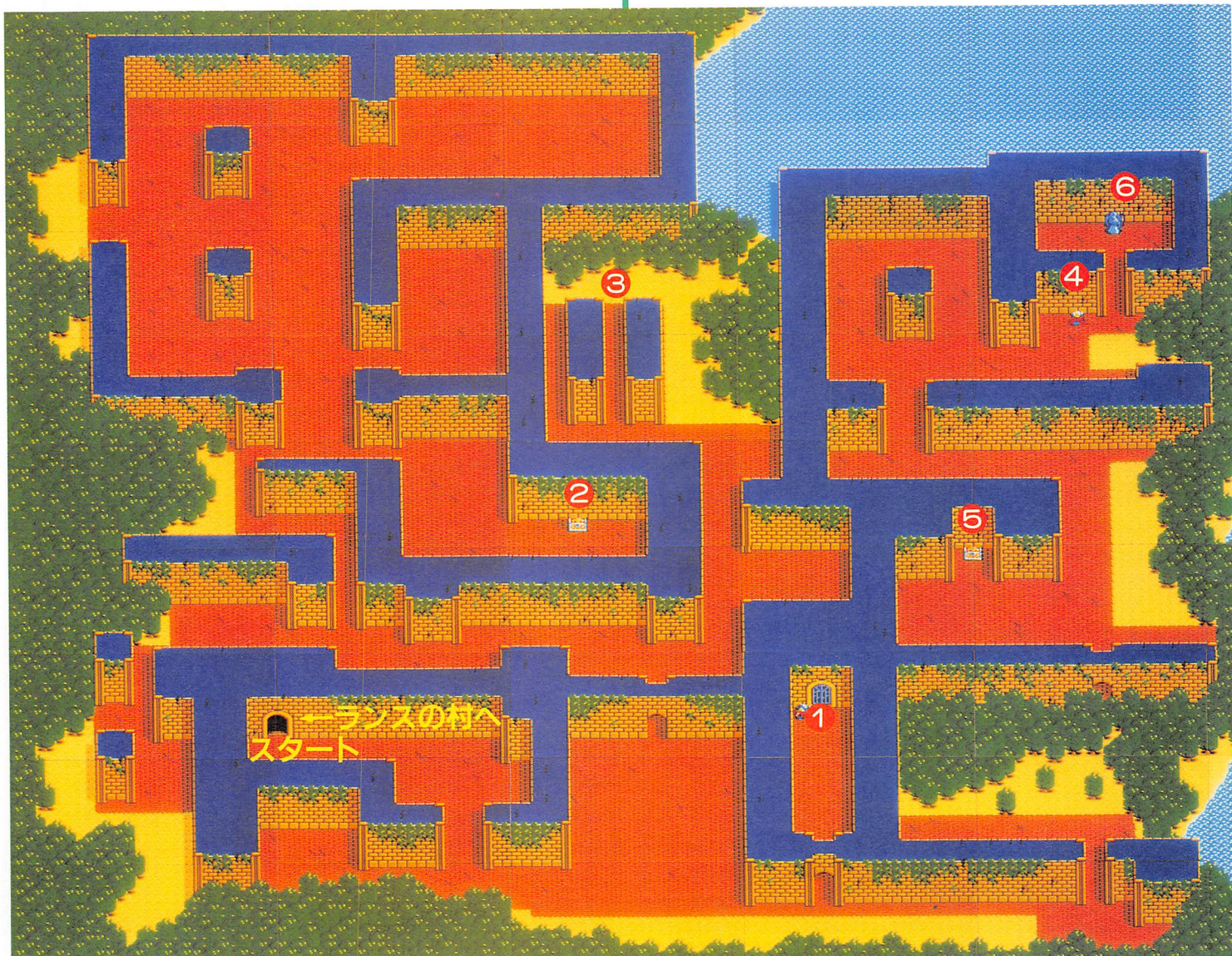


廃墟マップ

本当の意味でアドルの冒険の旅が始まるのが、この朽ちはてた廃墟だ。迷路状の構造になってはいるけど、マッピングをしないと迷うというような難解なものではない。物語はまだ序盤、これくらいの迷路で弱音をはいていたら、すぐ死んでしまうのだ。ここでの大きな目的は2つある。まず、魔法を使う能力を身に



①廃墟では、じっとしていればHPが回復する。それを利用すれば薬草なしで戦えるつけること。そして、聖域と呼ばれる場所への通路を開くことだ。

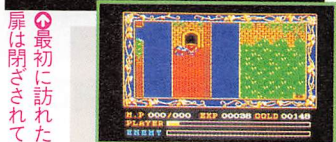




廃墟に足を踏み入れれば、いよいよ冒険の始まりだ

① 聖域への入口

ここには、ランスの村のアスタルという男が住んでいる。彼が言うには、ここに長老が来て「2人連れの少女が来なかったか」と聞いたそう。彼が「いいえ」と答えると長老は寂しげに村に帰ったらしい。彼の話を聞いたあと、村に戻って長老に会えば聖域へ通じる扉を開けてもらえる。



① 最初に訪れたときは扉は閉ざされていた

② 村で長老に会ったあととなれば、扉を開けてもらえる

④ 老人レグス

ここにいる老人、レグスに会うと、頼みごとをされる。「剣士であるおまえに頼みがある。そこに魔物が見張っている宝箱があったじやろ。あの中のものを取ってきてくれぬか」。彼の願いをかなえてあげれば、魔法を使う能力をあげるための重要な助言をくれるはずだ。



① モンスターがうろつく廃墟に老人がひとり

② 彼の望みをかなえてあげたとき、アドルの体は変化する

② 宝箱(いにしえの石板)

宝箱がひとつ、忘れられたように置いてある。その中には、いにしえの石板だった。それには消えかかった文字で次のような言葉が書かれていた。「神官によって記された6つの書がある。6つの書を神官たちのもとへ返還したとき、再びサルモンの神殿への扉が開かれよう」。



① 通路の行き止まりに宝箱が置いてあった

② 宝箱の中を開けてみた。中にはいにしえの石板があった

⑤ 宝箱(神界の杖)

ここにもひとつ宝箱がある。だが、その前にはてごわいモンスターが2匹立ちはだかっているのだ。レベルが4以上ないとこいつらを倒せない。モンスター退治に成功したら、宝箱の中にある神界の杖を手に行けば、道が開けるはずだ。



① 宝箱を守る2匹のモンスター。仲良しだね

② LEVELが5もあれば、かなりラクに倒せるはずだ

③ ロダの実

ランスの村でひとりの女性と言っていた。「廃墟にはロダという名の木の実が落ちててね、それを食べると頭がすくすくするの」。ここに落ちているロダの実、口にするとMPが全回復する。



① 宝箱に入っているわけでもないし、とても小さなアイテムなので、注意して歩かないと見過ごしてしまいそう

⑥ 女神像

廃墟のはじめに立てられた、1体の女神像。神界の杖を持ってその像に触れた瞬間、アドルの体に重大な変化がおきて、新しい能力・魔法が使えるようになるのだ。ただし実際にその効果を発揮するためには、魔法を生む杖がいちいち必要になる。う〜む。次は魔法の杖を探さなくては…。

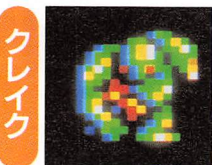


① 神界の杖を手に入れた。すぐ像に触ろう

② それまで0だったMPが、LEVELに応じて増える

迫りくるモンスターと戦ってアドルは鍛えられる

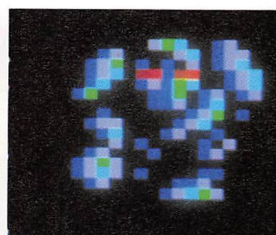
廃墟では3種類のモンスターが待っている。何回か剣を交えてアドルのLEVELをあげよう。人間なにごとも努力が大切だ。



クレイク



カークシャーン



ゴドアード

③ 元は岩の塊だったものが、魔の力によってモンスターと化した姿だ



おもしろかった

開発担当

倉田佳彦氏

MSX版のキャラクタツールとマップ作りを担当しました。大変な作業だったけど、おもしろかったです。苦労したのはやっぱりメチャクチャ複雑な神殿のマップですね。制作もきつかったけどチェックがとにかくつらかった！ ゲームをするほうも大変だと思うけど、攻略法は覚えるしかないですよ(笑)。え〜と、スタートから廃墟に入るまでと、エンディングが気に入ってます。

簡単な剣攻撃と多彩な魔法が魅力の戦闘シーン

廃墟、溶岩の世界、神殿……。アドルの冒険は、さまざまな舞台でくり広げられていく。そして、そこには数多くのモンスターが、アドルを倒すべくウロウロしているの

だ。アドルの取れる攻撃方法は2種類ある。ひとつは剣を使った攻撃で、前作と同様にモンスターと体当たりするという簡単なものだ。いかにも戦っているという感じが楽し

い。もうひとつは新しい要素、魔法を使った攻撃。純粋な攻撃の魔力もあるが、状況に応じて防御やその他の魔法を活用すれば、戦いをより有利に運ぶことができる。

このページで紹介している剣での戦闘のコツや、魔法アイテムの持つ効果を知っていれば、冒険の途中で強いモンスターに出会ってもうまく戦うことができるだろう。

剣での戦闘

半キャラずらして攻撃すればダメージは受けなくてすむ

簡単で誰でも気がついて、少しせこい半キャラずらしの攻撃を、まずはマスターするべきだ。モンスターに体当たりするとき半キャラずれば、自分はノーダメージで、相手にダメージを与えられる。



①操作になれば、すぐに覚えれる戦いのテクニックだ

敵を倒してゴールドを得たらより良い装備を手に入れよう

モンスターを倒すと、EXPとGOLDが手に入る。GOLDが集まったらより良い装備を買っておこう。高価な武器はモンスターに大ダメージを与え、防具は相手から受けるダメージを少なくする。



①ギルドの店に鉄鉱石を持っていけば、さらに強い防具が手に入る

補助アイテムの活用法

旅を続けるうちに、多くのアイテムが見つかるだろう。それらは宝箱に入っていたり、

地面に落ちていたりする。アイテムに秘められた効果はさまざまで、戦闘の役に立つ物もあれば、傷ついた体を癒してくれる物もある。アイテムの効力を知って、うまく戦闘に活用するといい。

クレリアの指輪



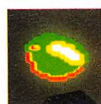
③モンスターの攻撃を回避する効果がある。強い相手と戦うときに装備しておくといい

精霊の衣



③いつでもどこでもこの衣を身にまとうて体を休めれば、HPが回復する

ロダの実



③アドルのHPを最大値まで回復してくれる。また、これは胃の薬にもなるらしい……

やすらぎの指輪



③通常の半分のMPで魔法が使える。MP消費量が多いときにあると便利だ

タカの彫像



③このアイテムと同時にファイヤーの魔法を使うと、火の玉が激しく追いかけるようになる

魔法での戦闘

状況にあった魔法は剣での攻撃より効果的

●ファイヤーの魔法

アドルの体から火の玉が放たれる。MP1につき10発撃てる。最初はさほど威力をもたないが、アドルのLEVELがあがるにつれ、威力を増していく。タカの彫像と組み合わせると、火の玉がモンスターを追尾するようになる。



①半キャラずらしが使えないような狭い通路で、ファイヤーの魔法があると便利

●テレパシーの魔法

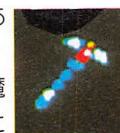
かつてイースの国に生息していた神聖な動物、「ルー」に姿を変えられる。そのあいだはモンスターに攻撃されることがなく、彼らと会話することもできる。この魔法の効果によって、たくさんの情報が得られることになる。



①階段下の小さな動物がアドル。この魔法を使うと、殴りたいほどかわいくなくなる

●リターンの魔法

行ったことのある村や町になら、一瞬にして戻る魔法。モンスターに会わずに移動したいときにとても重宝する。



●タイムストップの魔法

時間を凍りつかせ、すべての動きを止めてしまう魔法。強いモンスターに四方を囲まれてしまったときなど、いろいろな場面で役立つ。



●ライトの魔法

ある場所の壁には、隠された通路がある。この魔法を使えば、そんな目に見えない通路を発見できる。



●シールドの魔法

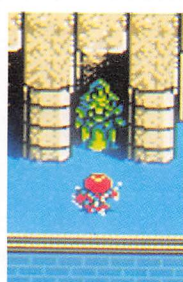





生きとし生けるものの心に作用する、強い力を秘めた魔法。アドルのMPが続く限り、どんなことがあってもまったくダメージを受けない。





聖域の神官たちに会えば、歩むべき道がわかるだろう

廃墟にある閉ざされた扉の下には、広大で複雑な廃坑が広がっている。廃坑のどこどこには、聖域と呼ばれる場所が存在し、かつてイースの国を治めていた神官たちの像が立てられているのだ。前作で取り戻したイースの本を持って石像の前に来れば、それに魂が吹きこまれ、神官たちのメッセージを聞けるだろう。その言葉に耳を傾ければ、イースの国に秘められた多くの力、そして自分のなすべき目的がわかる。イースの本をずっと持っていた意味は、ここにあるわけだ。

 <p>神官ハダル</p> <p>④大地を司る神官。魔の元凶がサルモンの神殿に存在し、6冊のイースの本を神官に返還すれば、そこへの道が開くと教えてくれる</p>	 <p>神官トバ</p> <p>④力を司る神官。6人の神官はそれぞれ魔法を持っていて、魔の拠点に行くためには6つの魔法が必要になると語ってくれる</p>	 <p>神官ジェンマ</p> <p>④智慧を司る神官。魔法によって作り出された生き物で、彼らと語り合えば何かがわかるはずだ、という助言をしてくれる</p>
 <p>神官ダビー</p> <p>④光を司る神官。魔法がある限り魔物は生まれ続け、その存在を抹消するには2人の女神の力が必要だ、という情報を与えてくれる</p>	 <p>神官メサ</p> <p>④時を司る神官。彼が言うには、サルモンの神殿は氷に覆われた外壁を登り、内堀である溶岩を渡ることだけだ</p>	 <p>神官ファクト</p> <p>④心を司る神官。彼の像がどこにあるのか、そして彼の姿もまだ教えられない。探しものは意外に身近にあるものだ</p>

暗き廃坑の奥深くには、巨大なモンスターが潜んでいる

巨大なモンスターとの迫力ある戦闘シーンもちろん用意されている。最後の敵を含めてボスキャラは全部で7匹。ここでは一匹めのボスキャラ、ベラガンダ(右の写真のやつ)を紹介しよう。

ベラガンダを倒すには、ファイヤーの魔法があるといい。こいつは左右にのみ動き、正面にアドルがいると移動をやめる。そこで、左右に絶え間なく動いて攻撃をかわし、ベ



④廃坑の奥深くにボスキャラがいる。その場所自力で探して欲しい

ラガンダが正面に来たらファイヤーの魔法を連射する。この攻撃をしつこくしつこく繰り返せば、こんなやつラクシヨ一さっ／



④なんと、ボスキャラの部屋から出られるので、逃げるが勝ち(?)もできる

まだ見ぬ舞台の数々を、少しだけ紹介しよう!

先に進めば進むほど、舞台の地形や構造は複雑になり、巧妙なトリックが増えていく。ここではそんな先のワンシーンを、それぞれのおいしい場面で写真を撮影したので、紹介しよう。

<p>氷の世界</p>  <p>④氷の壁の裏側に入ることができ、そこでもイベントがある</p>	<p>溶岩の世界</p>  <p>④溶岩の世界では幻の動物、ルーに出会えるかもしれない……</p>	<p>サルモンの神殿</p>  <p>④サルモンの神殿にある鐘つき堂という場所では何かが起きる</p>
---	--	---

次号は付録。乞う御期待!

モンゴル編を10年以内に確実に勝つ!

蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

ジンギスカンの複雑なコマンドやパラメータの意味が、モンゴル編を攻略しているうちに覚えてくる。

ソニー(開発光荣)
☎044-61-6861(光荣)
発売中

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

光荣
☎044-61-6861
発売中

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,300円

※サウンドウェア付

光荣
☎044-61-6861
7月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	テープ/内蔵SRAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

光荣
☎044-61-6861
7月発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	テープ/内蔵SRAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

初期設定は100以上に

ここで攻略するのはモンゴル編。『三国志』でいえばシナリオ1、『信長の野望(全国版)』でいえば17か国モードといった感じのシナリオだ。

モンゴル編の主人公はまだ

ジンギスカンとは呼ばれていないころのテムジン。テムジンがモンゴルを平定すると、モンゴル帝国の王ジンギスカンとなり、世界編に突入するという仕組みになっている。

まず、テムジンの能力値の設定だけど、すべて100以上になりさえすれば、自動で決めてもかまわない(うまくいくまで何度でも決め直す)。どちらかというと、ひとつひとつ設定したほうがかんたんに



①ジンギスカンのタイトル画面。ゴビ砂漠の風景だろうか。砂塵を上げて疾走する騎馬隊の迫力がいい

	テムジン	ヘルクタイ	テムゲ
主 力	17	17	15
統率力	147	196	156
判断力	150	100	71
企画力	147	72	56
交渉力	150	68	65
体力	146	96	59
武力	146	84	71

これでよろしいですか(Y/N)?

②テムジンの能力値はすべて100以上にすること

高い値にできるようだけど、今回の攻略プレイでも自動で決めたくらいだから、たいした問題じゃない。

それから、テムジンの兄弟達の能力だけど、今回の戦略では、彼らはまったく使わ

ないので、能力値はどんな状態でもいい。

テムジンの能力値が上の写真のようにすべて100以上になったら、1174年冬から始まるモンゴル編の、モンゴル族の国の城へいく。

※画面はMSX2専用ディスク版のものです。©光荣

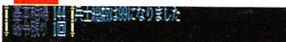
住民配分と特産品売り

最初にすべきことは、住民配分。でも、ついでだから兵も増やしておこう。1季節に3回コマンドを実行できるから、もう1つついでに特産品も売っちゃ

おう。というわけで、まず特産品を売るんだけど、もっともたくさんのお金が入る品物を選びたいから、「8情報-6在庫」コマンドで特産品の在庫を表示させてからにする。特産品を売るには、「5商人」コマンドを使う。中国商人、イスラム商人、ウィグル商人がいるから、相場を見比



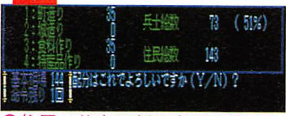
↓ ④ 傭兵を雇えるだけ雇う



④ 特産品が兵士に替わり兵力99に



↓ ④ 住民配分コマンドで



④ 住民の仕事の割り当てを変える

特産品リスト	売り相場	イスラム地方
モンコリ族	1:毛皮 -	5:医薬品 - 9:織物 3.2
	2:絹 -	6:木工品 - 10:香料 -
デモン (本土地)	3:宝石 -	7:陶磁器 - 11:食糧 -
	4:貴金属 -	8:ガラス 1.0
1:毛皮 73	4:貴金属 16	7:陶磁器 21 10:香料 18
2:絹 29	5:医薬品 20	8:ガラス 30
3:宝石 26	6:木工品 50	9:織物 41
12月14日	何%売りますか (1-11) ? 9	
12月15日	何%売りますか (1-41) ? 41	

④ 特産品を売るときは在庫を表示させておくとう便利

べて有利な商人を選ぼう。

特産品を売ると商人を選ぶところへもどるから傭兵を雇おう。傭兵の相場はどの商人でも同じだから比較不要。

そして、最後に「2割当-1住民配分」コマンド。まず、攻められたときにしか意味のない城作りは0にする。特産品は、最初からあるものはお金を増やすのに使えるけど、あとはめんどうだから、特産品作りも0。町作りと食糧作りは住民総数の4分の1ずつを割り当てておく。

そうすると、兵力は住民総数の半分ということになるね。



④ 町作りと食糧作りに住民の1/4ずつを割り当て、残りは兵士にする

とを目標にしよう。また、兵を雇うのは春にすること。というのは、春の初めに給与の支払いと食糧支給があるので、冬に雇ったりすると、とたんに給与と食糧を支給することになってしまうからだ。なお、「6人事-6徴兵」コマンドで兵士を10人程度増やせるので、

これを実行してもいいだろう。ただし、1回だけ。非戦闘員を訓練すれば何度も徴兵できるけど、そんなことをしているヒマはない。

もちろん、兵を雇ったら必ず住民配分を実行して兵と町作り・食糧作りの割合が変わらないようにすること。

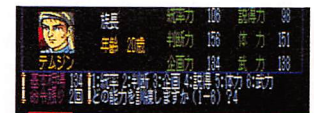
訓練と食糧配分

内政と、武力アップに専念している時(1179年の春か夏くらいまで続くだろう)、気をつけなきゃいけないことが2つある。1つはときどき「4訓練-3自分」コマンドで能力値のどれかが100を切っていないかチェックすること。訓練以外は何かするたびにどれかの能力値が減るので、つねに監視する必要がある。

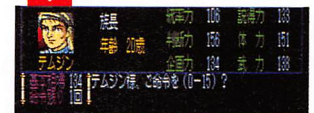
2つめはモラルのチェック。やはり100を切ったら要注意。モラルが極端に低くなると住民反乱が起きるから、これもつねに監視する必要があるんだ。兵を増やすたびにモラルは低くなっていくし、住民数が少ないほうがモラルを上げやすいから、はじめのうちにいったん上げておくほうがいいだろう。

モラルを上げるには「3分配-2食糧」コマンドで食糧を100か50ほど分配するといい。100にするか50にするかは、食糧の量を見て決める。春や夏には最低でも住民数の半分、秋や冬なら住民数と同じだけは、食料を残しておきたいね。

また、住民数に比べて金や食糧が多すぎると、食糧を盗



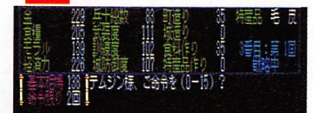
④ 説得力が100を切った



④ 自分の説得力を訓練して133に



④ 住民に食糧を分配して



④ 95だったモラルを139に上げるまれてしまうことがある。盗まれたことが原因で負けてしまうことさえあるから(お金が多くて食糧が少ないときに食糧を盗まれ、そのとたんに敵が攻めてきたとき)、序盤のうちは兵を雇ったり分配したりしてお金や食糧が多くなりすぎないようにしよう。

特産品を売りつくすか、残っていても売れるものがないときには、「4訓練-3自分-6武力」コマンドで、ひたすら武力を訓練しよう。1179年の春か夏くらいまでには999まで上がるはずだ。

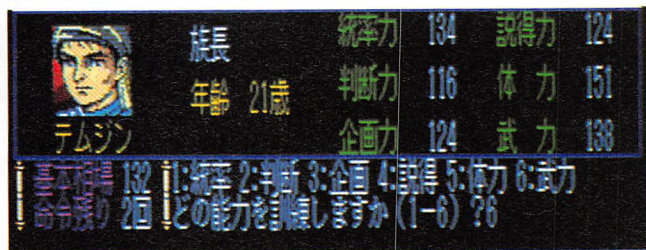
内政と武力アップ

住民配分が終わったら、あとは特産品を売りまくって兵を雇うことと、テムジンの武力を999にすることが目標だ。

武力が999になるまでは内政だけ。疫病が発生しなければ攻めこまれないはずだ。

まず特産品を売りつくすこ

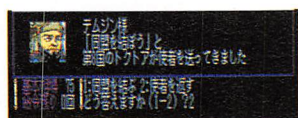
同盟について



④自分の武力を訓練して999まで上げておくのがコツ

武力が999に近づき兵力が増えてくると、第5国や第8国から不戦同盟を結ぼうという提案があるかもしれない。しかし、最初に攻めこもうと思っている第5国はもちろん、他のどんな国とも同盟を結んではいけない。

同盟を結べばこちらも安心だが向こうも安心なので、その国が大きくなる可能性が高



④不戦同盟を結ぼうという誘いがあってもすべて断るのがベストだからだ。もっとも恐れるべきことは、自分以外に4国以上を領有する国ができることで、そういう国ができること攻めこまれないようにするのがかなり困難になるだろう。お



④とうとう特産品を売りつくして武力が999になった。いよいよ戦争の準備を始めるときが来た！

戦争準備開始

特産品を売りつくして武力が999になったらいよいよ戦争の準備にかかる。今回のプレイでは1179年の春2回目のコマンドで武力が999になったので、3回目のコマンドで、「2割当りー2兵士配分」を実行した。本隊を100%として、属性は騎馬隊に。



④部隊の配分を変更する。本隊を100%にして属性は騎馬隊を選ぶ

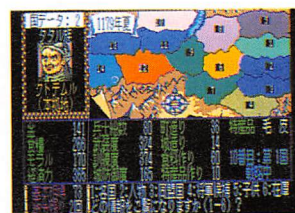
間諜で敵国を見る

つぎに他国の様子を見るため、まず「12間諜ー1情報活動」コマンドで間諜(スパイ)を派遣する。そして、「8情報ー1各国」コマンドで他国の様子を見る。とうぜん、兵の数に注目するわけだけど、他の住民の数もチェックしておこう。というのは、攻めこまれることを予想してか、異常に兵力を増やしていることもあるからだ。兵の数が兵以外の住民数と同じくらいなら普通だけど、多ければ1〜2季節待てば減るか戦争をするだろうし、少なければ増やす可能性がある。

まず、他の国の様子によって、第1国に残す兵力を決めておこう。兵の数は第2国の80が最大だったので、第1国には兵90を残すことにした(じつは、この直後に第2国が



④間諜を送って敵国の様子を見る



④敵の状態をつかみ戦略を立てる

第6国に攻めこんだんだけど、兵が増えるはずはないから方針は変えなかった。武力が999あると敵兵力についてはどんぶり勘定でいい。

数か国に間諜を派遣して各国の情報を見ると、確実に判断力と企画力が落ちるから、3回目のコマンドは訓練だ。

兵士を確保して攻める

最初のコマンドは夏の終わりと同じく訓練で、この2回の訓練によって判断力も企画力も増えたので、いよいよ第5国に攻めこむことにした。

最後の準備として住民配分を変更する。第1国に兵90を残すことにしたので、町作り、食糧作りを各45にしたんだけど、そうすると兵が115になってしまった。

90残すなら攻めこむ兵力は25しかない。第5国の兵力は54だから勝つことはで

きるけど、第8国の75に対抗できる兵力は残らないだろう。

こういう場合は、町作りを減らすのがいい。町作りは経済力を大きくするための人員で、経済力が十分あれば町作りは0でもいいからだ。攻めこむ兵力が60はほしいから、残す兵力とあわせて兵を150にする。町作りは10になった。



④兵力がたりないときは町作りの人数を減らすのだ

第5国との戦争

1189年秋、ついに「13戦争」コマンドで第5国に攻めこむ。企画力が97で、やや不安があったが強行。これも、武力999という裏付けによる余裕があるからだ。

兵力は予定どおり60、食糧も30日ぶんの60、指揮はもちろんテムジンだ。

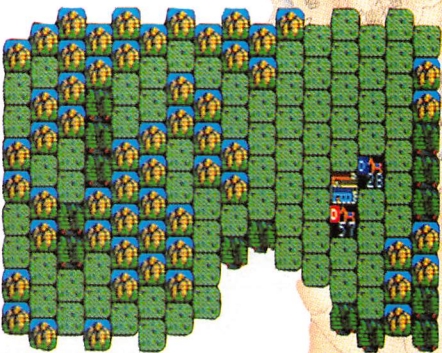
戦闘シーンでは、まずできるだけ平地と町、城以外の地形を通らないこと。森、山、



不安ながらも第5国に攻めこむ



まず、敵本隊以外の部隊を全滅させてしまおう……



町のヘックスは防御力が高い。空いたら入ろう！

砂漠を通ると兵力が減ってしまうからだ。城は敵の本隊がいて動かないだろうけど、町が空いていて、しかもそこから攻撃できるようなら町に入ろう。防御力が高くなる。

それから弓矢隊の弓による攻撃だけは受けないように気をつけよう。被害は小さいといっても敵はまったく傷つけないんだからね。弓矢隊にねられるのを避けるには、弓矢隊の隣に移動すればいい。

できるだけ兵を減らしたくないから、ひたすら敵の本隊だけをねらおう、とたいていの人は考えるだろう。ところが、これは間違い。というのは、負けが見えてくると敵の本隊は逃げまわるのだけれど、

まず本隊以外を全滅させておけば、本隊は逃げなくなるのだ。本隊だけをねらってもたいてい他の部隊も全滅かそれに近い状態になるし、逃げまわられると通りたくない地形を通らされることも多く、時間切れになる可能性もある。

そして決定的なのは、敵の本隊は他の部隊がない状態で負けを覚悟すると、逃げまわる代わりに一騎打ちを

一騎打ちを挑まれたらかならず受けて立つのだ



挑んでくることだ。

そもそも武力を高くすることを思いついたのが、この一騎打ちに勝つためだったんだ。もう少しで勝つというところで一騎打ちを挑まれて拒否できずに負けてしまったという人も結構いるんじゃないかな？ 武力が999もあると一騎打ちに負けることはありえない。ならば、初めからいき

なり一騎打ちを挑んで勝つことが兵を減らさない最良の手段では？ と思ったら、残念ながら「弱すぎて相手になりません」と受け付けてくれないか、仮に受け付けられても断られてしまう。

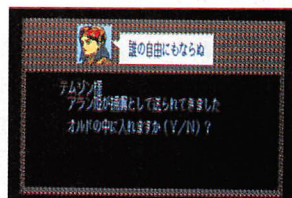
だから、一騎打ちを挑まれたら渡りに舟と応じよう。これが可能な限り兵を減らさず、かつ早く勝つ方法なのだ。

戦後処理は処刑中心

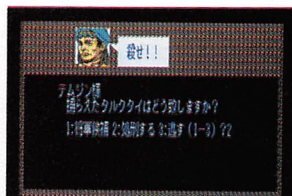
第5国は「攻めこんだ者」つまりテムジンが治める。これは、つぎに第8国に攻めこみたいからだ。第5国は隣接敵国が第8国だけなので、全住民で攻めこむことができる。

第1国は直轄地とする。いや、本国以外はすべて直轄地とする。決して將軍の治める属国にはしない。というのは、親族以外の將軍はいつ裏切るかわからないので安心して任せられないからだ。初めから親族の兄弟達に属国を治めさせるのならいいけど、それは国数の多い世界編に取っておくべきだろう。

直轄地ばかりだと国数が増えてきたときにめんどうだけ



姫をオールドに入れてもいいけど



敵国の族長はかならず処刑する



優秀な人材は召し抱えないこと

ど、それさえがまんすれば直轄地が最良だ。ほとんど「14何もしない」でいいので、治めきれないなんてことはない。

つかまえた敵の族長については、「逃がす」とどうなるか、やったことがないのでわから

ないけど、間違っても將軍候補にはしないこと。親族でない將軍候補は將軍候補のままでも反乱を起こすからだ。「処刑する」しかない。

もちろん「優秀な人材」も召し抱えてはいけない。

全兵力で第8国と戦争

うんよく同じ季節に第5国の順番が回ってきた。兵力が48しかなく、調整するよりすぐに第8国に攻めこむほうが早いだろうということで、能力に不安がある上、兵士配分もできないが強攻することにした。

兵士配分は、本隊50(騎馬)、第1部隊25(騎馬)、第2部隊25(歩兵)の割合で本隊と騎馬以外が25%しかなかったのを目をつぶることにした。これが50%などという数字だったら兵士配分を変えてからでないと攻められなかっただろう。けっこうツイているようだ。

まず特産品を売って金を作った。金が足りないときは他国から移動させるより、まず特産品を売ること考えよう。たいていはそれでまにあう。



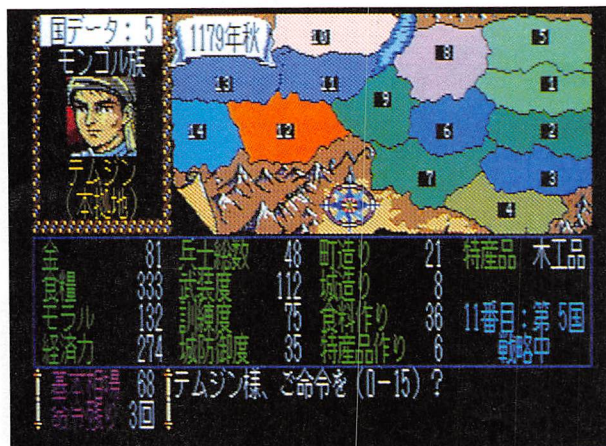
④住民配分を兵士最優先タイプに変更して兵士総数を118にする！



④勢いに乗って第8国へ攻めこむ

2番目に住民配分で食糧作り1を残してすべて兵とする。食糧作りを1人残すのは、住民を0にすると分配によってモラルを上げることができなくなるため、1人でも住民がいるいじょう食糧作りは必要だからだ。

そして、全兵力で第8国に攻めこんだ。



④第5国の兵力は48しかない。すぐに攻めるのだ

直轄地のモラルに注意

第8国は兵力78と余裕があるし、攻めこむべき国も2か国なので、少し休むことにして訓練、兵士配分、特産品売却を行った。

この季節から直轄地経営が始まったが、敵国と隣り合っていない直轄地でチェックすべきなのは、

- ・モラルが100以上あるかどうか
- ・住民の4分の1以上が食糧作りであるかどうかの2つだ。

第5国はモラルが42しかなかったの、食糧を分配した。ここには住民が1人しかいないので、食糧20も分配すれば、モラルは最高値の999まで上がる。

- 敵国と隣接している直轄地(現時点では第1国)の場合、
- ・兵力がまわりの敵国に対抗できているかどうか
- ・経済力に比べて兵力が多す



④第5国では食糧を分配して



④住民のモラルを上げておく

ぎないか
もチェックしなければなら
ないのだけれど、経済力につ
いては、実際にはチェックし
なくてもまず大丈夫だ。

第1国では、兵力はあらかじめ準備してあるし、経済力も気にしなくていい。そこで、モラルにすこし不安があったが、戦争が続いて間諜がほとんどいなくなったので、間諜を派遣した。

間諜派遣や各国の情報を見るのに使えることは、直轄地の大きな利点だ(属国では不可能)。

企画力が上るのを待つ

企画力が低かったの、もう1季節、休むことにした。第8国は各国の情報を見て訓練。第9国の兵力が61、第6国の兵力が89だったので、総住民

数196のうち、80で第9国を、残り第6国を攻めることに決めた。

第5国は何もせず、第1国は食糧50分配。

第9国に攻めこむ

企画力が99だが戦争を決意。まず住民配分で食糧作り1を残してすべて兵士にした(兵士数は195になる)。

2番目で第9国に兵80で攻めこみ、3番目で第6国に全

兵力(115)で攻めこんだ。第9国には食糧を60日ぶん(兵力の持っていけるが、30日ぶんでも十分。たくさん持っていってものなんのメリットもない。

モンゴル編では、第1国が

世界編に向けて

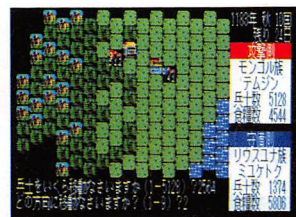
西半分は、第11国(直轄地)、第12国(本国)、第14国(直轄地)、第13国(本国)、第10国(本国)の順に取る。東半分統一後、後述する理由により余分な兵力をすべて町作りと食糧作りにまわしたので、統率力、判断力、企画力が大きく落ちこんでしまい、第11国に攻めこんだのは東半分制覇から1年後の1182年秋になった。

このころから世界編に向けての準備を図る。というのは、世界編における初期値が、能力値はそのまま持ち越し、兵力と食糧は最後にテムジンのいた国、その他は全国平均によって決まるからだ。だから、第13国から第10国へ攻めこむ



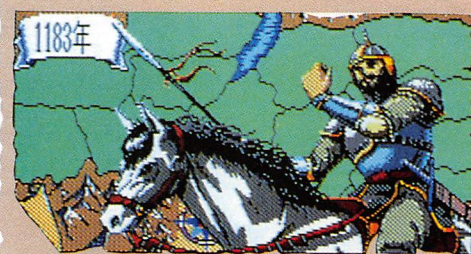
④西半分の攻略に向けて第11国と戦争

ときは、第14国の全住民も動員して攻略後は第10国を本国とするといい。また、移動させるまでもない兵力(第1国、第3国、第4国)はすべて町作りと食糧作りにまわそう。



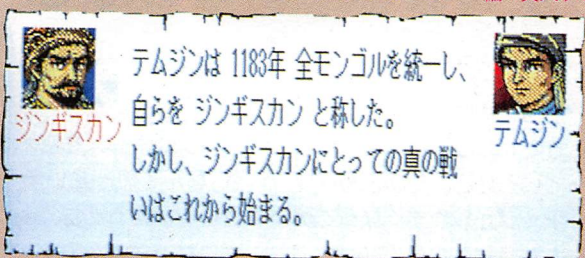
④あまりにも兵力が違っていると、敵本隊以外を全滅させるまえに本隊が逃げ出してしまふ。そのときは、待機して機動力を13にし、分散移動するといひ。1部隊だけで追いまわすのでは時間切れ必死!

④最後に残った第10国を攻める



④第10国を自分で治めてモンゴル平定に成功。1183年の秋であった

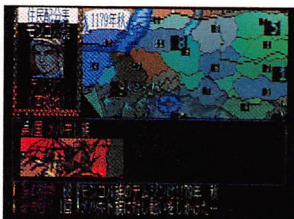
④テムジンはジンギスカンとなり、世界編へ突入する



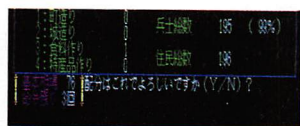
ら第5国に攻めこむ場合を除いて、本国に隣り合う敵国はつねに1か国か2か国だ(そうなるように本国をおけばの話だが)。

1か国の場合は全兵力で攻めこめばいいが、2か国の場合でもできるだけ1季節に両方を攻めたい。

住民配分を2度やるのはむだし、住民のほとんどを兵にすると、確実にモラルが50を切るの、もとの国に兵を残したまま1季節すごすのは、



④第9国へ兵力80で攻めこむ。持っていく食糧は30日ぶんで十分



④8国の住民配分を戦争用に変更して、兵士総数を195まで上げる! 住民反乱が起こるかもしれないので危険だからだ(確実ではないが、兵がいないと住民反乱は起きないようなのだ)。とくに、季節が冬なら絶対に2か国両方を攻めなくてはダメ。よほど経済力が不高くないかぎり、春にお金が減るからだ。



④第6国には全兵力(115)で攻め入る。こちらも食糧は30日ぶん

東半分を統一

武力を999にした効果として、兵があまり減らないことがあげられる。むしろ取った国の住民によって増えていく。武力500でも兵を雇わなければならないことがよくあったが、999なら第1国を出たあとは、本国で兵を雇うことはまったくない。今回のプレイでは、直轄地のときの第9国と第11国で攻めこまれないために兵を雇っただけだった。

東半分(といっても国数は3分の2)の残りは第2国(直轄地にする)、第7国(本国とする)、第3国(直轄地)、第4国(直轄地)の順に攻めればいい。第3国と第4国はぎりぎりの兵で攻めたいが、あまりぎりぎりになると城防御が大

きくて負けてしまうことがあるので要注意。そういう場合は、まず城にいる本隊以外を全滅させる(他の騎馬隊を合流させない)作戦が有効だ。第4国を取ったら第7国の兵とテムジン自身を第9国に移動させる。テムジンの移動はこのときだけだ。テムジンの移動が少ないのも武力999の効果。第1国の兵力を利用しなくてすむのだ。



④モンゴルの東半分を平定したところ。つぎなる戦略を練らねば!



大人気のセガ版から移植のアレスタ。セガ版にはない新しいステージ2つと、一周クリアしないと出ない超高速スクロールのステージ0の、努力の結集のマップを公開!

コンパイル
☎082-263-6006
7月23日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

©コンパイル

セガ版にはなかった オープニングがついている

ユリイ=レノックス

16歳ですでにレイ(主人公)と同じ基地で誘導員の仕事をしています。この子のケガがきっかけで戦闘になる。

レイ=ワイゼン

「DIA51」プロジェクト開発主任の息子で、いつも熱血していつと近づくやけどをするそうだ(ウソ)。



ゲームはシューティング、シューティングは燃える、燃えるはアレスタ、ひと口にシューティングといっても、最近ではストーリーが付

いていなくてはおもしろさも半減してしまうくらいに発展してしまったから驚きだ。というわけで、感情移入できるデモが付いているぞ/ BGMもFMパック対応だし。



環境維持コンピューター DIA 51
COMPUTER ALERT!!!



④環境維持コンピューターのDIA 51が奇形植物に寄生されて、都市に変化が起き……



「そおつ、ゆるせねえっ!」



レイワイゼン 出ます!

①コンピュータの暴走のせいか、ユリイが突然ビルの爆発に巻きこまれ(死んじやいない、重傷だ)、レイは怒り狂って出撃した。タイトル画面も一新されたぞ

ずるをしようとしても 画面がバラバラになる

MSX版は敵が死ぬほど出てきてセガ版よりも難しくなっているけど、そのぶんパワーアップがしやすくなってゲームバランスが良かった。

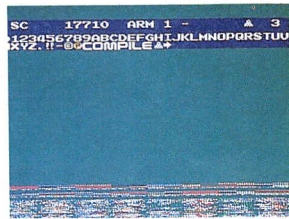
「へん。難しくなったのならスピコンやポーズを使えばいいさ」なんて思っているキミは甘いぞ。使うと右のような画面になっちゃうのだ。

同じ形の敵でも攻撃や動きの違うものが出て、その数は多い。ここで名前と顔を紹介するのは、これでもか……と出てくる敵の一部だ。

欄外では敵キャラの名前を紹介



⑤スピコンを使っても一応ゲームできるけど、アアこんなににくい画面になってしまうのね……



⑥(PAUSE)キーを使うとこんなふうになってゲーム画面を見ることができないのだ……悲しい



リ・トレイター

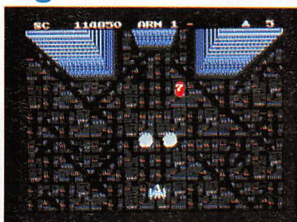


マニアック・トレイター

あってうれしい パワーアップ

1 全方位弾

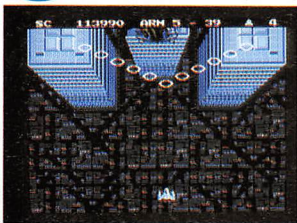
(無制限)



①うまく使いこなせると便利だけど最強にするまでに時間がかかる

5 ホーミングミサイル

(50発)



①某ゲームのリップレイザーの増殖型のようなものか?

2 ウェーブガン

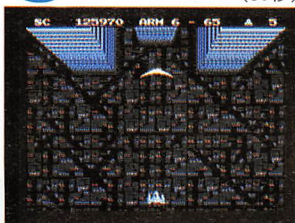
(50発)



①セガ版は一定時間で勝手に発射されたけど、そうはならないのだ

6 スイングウェーブ

(80秒)



①正面にも斜めにも飛んでいって、1段階でも便利ものだ

3 レーザー

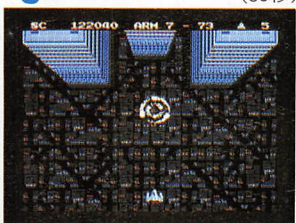
(80秒)



①セガ版と見かけは変わったけど、効果や攻撃能力はいっしょだ

7 プラズマボール

(80秒)



①本当は手前から入れ替わりに出て、3つあるように見える

4 ローリングファイアー

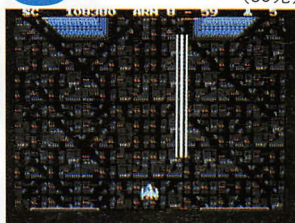
(120秒)



①押さなくても勝手にグルグル回るので、120秒間は使えるわけ

8 ワイプレーザー

(80発)



①1段階ではとっても弱くて使い物にならないが、最強ならええで

負けてくやしい ボスキャラ

始めのころはラクに倒せるボスキャラも先に行くと強力になり、なかなか爆発ボン／しない。「いいかげんにしてよ」と叱りたくなるボスキャラの紹介だ。ちなみにステージ6にはいない。ラッキー。

STAGE1



①ムキムキ開閉してけっこう気味悪い

STAGE2



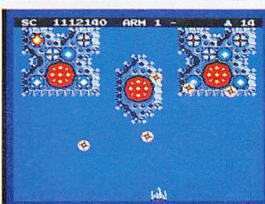
①こいつはほんとにラクラクかたずけられる。やーい／

STAGE3



①見てくれだけは強そうだが、ぜんぜんたいしたことないヤツ

STAGE4



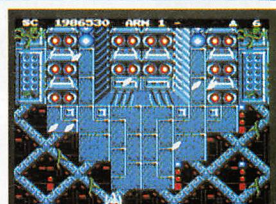
③きつと誰かが「顔みたい」って言うに違いない

STAGE5



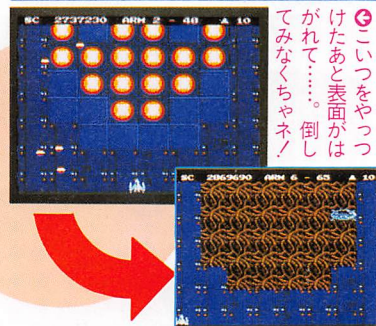
①いかにも植物っぽくて、まるでミカンをむくみたいにワキワキしていて、う〜ん気色悪くて自然に攻撃もきつなくなってくる

STAGE7



②要塞らしくカッコイイじゃん。終わりは近いぞ

STAGE8



③こいつをやったあつたあと表面がはがれて……倒してみなくちゃネ!

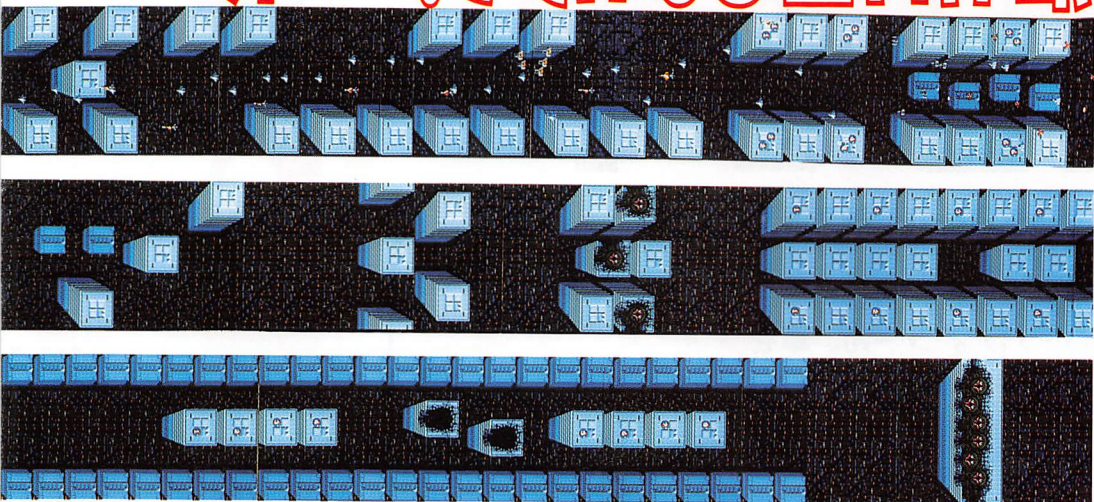
ダイナ・トレイター

トレイター・ラグ

グラム

ターン

4分35秒



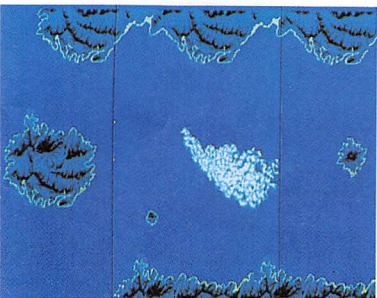
1分54秒



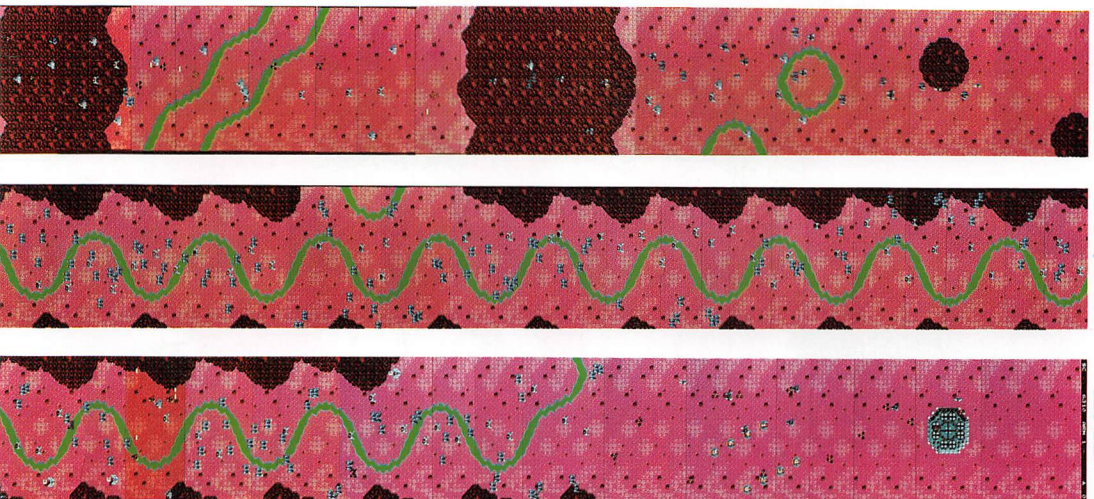
④メーカーから借りた「サウンド〜」の写真。方法わからす

→ 回 外 5

フェイス

[illegible]

48秒



最初のステージだけど、パワーアップを最強にできるおいしいところ。ちなみに各ステージ数の下の数字は、スタートしてから最後のボスキャラの前に着くまでのタイムを表している。

ここにはボスキャラがいなくて、終わりに着くと強制クリアさせられるのだ。この短いマップでこのタイムはもっとも速くない、と思うのはまちがいがいい。超上空を飛んでいるために背景は少ししか動かないってワケ。

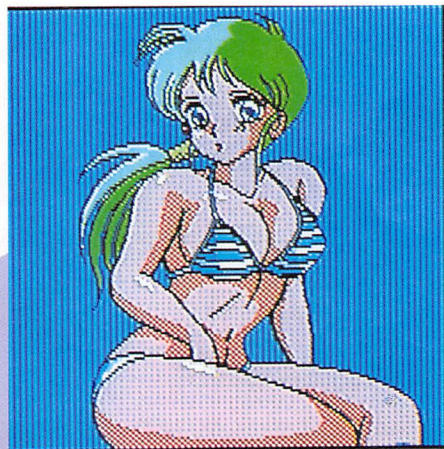
見て見て／　ここはステージ！とほぼ同じ長さ、たったの48秒でスクロールしてしまうおそろしいステージだっ／　目が追いつかないほどの超高速の世界をキミは体験できるかな？

SADERS

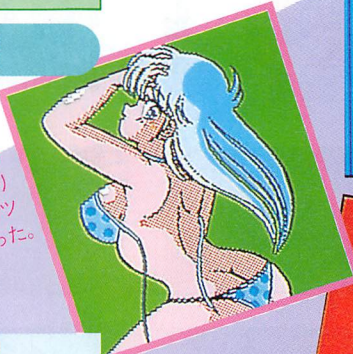
軍

A figure of a woman in a red and white swimsuit and a blue and white hat, standing on a beach with a cane. The figure is positioned in the center-right of the frame, facing away from the viewer. She is wearing a red one-piece swimsuit with a white circle on the back and a blue and white striped hat. She is holding a black cane in her right hand. The background shows a sandy beach, a blue ocean, and a blue sky with white clouds. The text 'SADERS' is visible in the top left corner, and a large stylized character '軍' is in the middle left.

⑤頭に角を生やしたら、まるで誰かさんみたいだと思う。ほら、あのアニメにもなった、ウ、ウ、ウメ星殿下、違った、うるぼしのラムちゃんみたい



◎前号のNEWSで紹
介しなかった、グラ
フィックを見せよう
としたら、あんまり
エッチじゃないヤツ
しか残ってなかった。
悲しいなあ

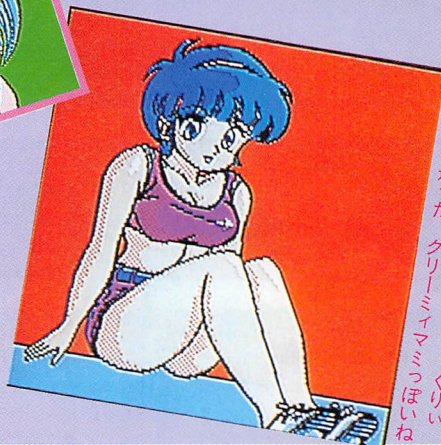


<< MENU >>

1) げんごの せうど
2) げんごの せうど

INPUT (1 - 2) ? SHOWN

④このように「SHONE N」と入力すればいいのだ。正しい文字以外を入力しようとしても、受けつけないのですぐわかる。



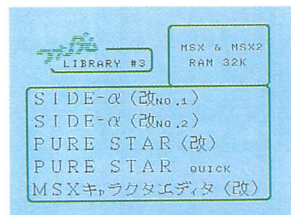
●これもステイックを持たせたら誰かさんになるかな。ほら、あの、く、く、違つた。

共学の勧め 男性諸君よ!! 君達はぜったい共学の高校別にいけないなら女子校でもよいにいくのだ。男子校に行ったら青春をenjoyできないぞ。私は女子校に行きたかったが、なくなく共学の高校にきた。私の高校は質より量という感じだ。しかし夏はいい。プーでも顔をええ見ずに胸だけ見ればいいのだ。5月になったら合服になるのに我がクラスの女子は一向に上着を脱ぎたくない。私にブラウスを見せてくれないのだ。ブラウスだと授業中に女子のブラウスのあとを見て楽しむものに。白のすけるブラウスを考えた人、あなたは偉大だ。(さらに続く)

ファンダムライブラリー

もちろん知ってたけど 投書がきたので紹介!

ライブラリー③でメニューになる前にカーソルキーを押しておく、改造版のメニューになる。また、ライブラリー①では



①改造版のメニュー。改造したバージョンが遊べるのだ

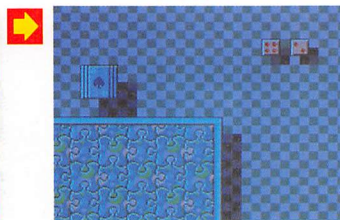
ファミクル・パロディック

ゲームが得意でなくて もボスに会えるんだぞ

死にまわってゲームオーバーになる一つとときに(STOP)キーを連打していると、残機の表示がffとおかしくなり、ゲ



①ゲゲッ! あまりもの連打で画面がバグってしまったのか?



②自機も敵も出てこないで音だけ出る。ただスクロールするのみ

いきなりエンディング が見られたりする大技

ゲームオーバーのあとフォーマットしたばかりのディスクを



①完全装備したところ。ここでリターンを押せばいい……

入れて、画面の指示のとおりスペースを押すと完全装備のウィンドウが現れ、リターン押すとバグった植物園になります。さらにスペースを押すといきなりエンディングが始まります。(神奈川県/久保英昌・?歳)



②感動もののエンディングが見れるっつうわけだ

ザナドゥ

やったね。Max・HP がどんどん増えていく

レベルアップしなくてもMax・HPを増やす方法を見つけました。まず、HPの下3ケタを全部7にします。そして、テンブルに入るだけでいいのです。こ

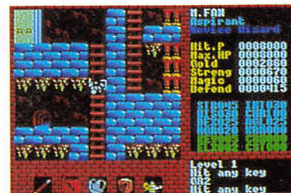


①HPの下3ケタと、Max・HPの値に注目してください

れをくりかえすとどンドンMax・HPが増えていきます。

(岐阜県/小坂賢治・?歳)

☆百の位が7であとは0でもできるよ。ラッキー7(セブン)という意味なのだろうか。またこの技はROM版でもディスク版でもできるそうです。



②さっき6000だったMax・HPが8000iになってます

ヘルツォーク

いろいろな隠しコマンド をた〜くさん発見!

まずは(ESC)(TAB)(CTRL)を押す。そうしてから5つのファンクションキーを押すことによっていろいろ起こる。(F1)を押すと自分のベースが負けに。(F2)を押すと敵のベー

スの負けに。(F3)を押すとお金が814400になる。(F4)を押すと機動歩兵のスピードがアップ。(F5)はこの状態から抜け出します。もちろん2人用でもできます。

(和歌山県/井上安希・15才)

☆この技でカンタンにエンディングを見ることができる。

エルスリード

良いものと悪いものを見 せてあげようじゃん

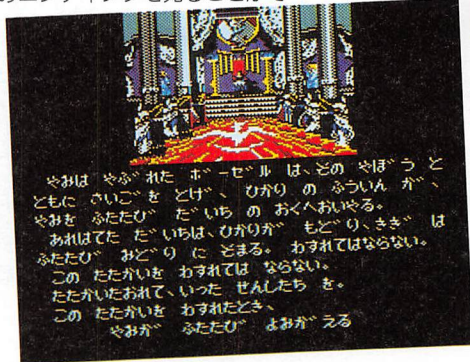
(L)(F)(G)(TAB)の4つを押しながら立ちあげると、ライトサイドのエンディングが、(F)(G)(TAB)(CTRL)(CAP)の5つならダークサイドのエンディングを見ることがで

きます。

(東京都/鈴木宏・18歳)

☆MSX1、2ともにこの技が使えるのだ。キミはどちらのエンディングが気に入った?

①ダークサイドはとっても不気味だ。まあ好みでしょうけど



②ライトサイドはルンルン気分なエンディング。などと書いてる担当者は自力でエンディングまでいったことはあらず

ディーブダンジョンをしゃぶる 本当は「D、D、をしゃぶる」としたかったんだけど、「それじゃダンジョンズ&ドラゴンズだ」とたろうがうるさいのだ。先月予告した魔洞戦紀と勇士の紋章の攻略記事はここにきてしまった。だけど、これだけのスペースじゃなんにもできないじゃん。なんというのはいいわけで、じつは例のEXカプセルの作用がまだわからないのだ。⇒続く

ダイナマイトボウル

とれそうにないものは
絶対にとってやるうー

両はしに1本ずつピンが残ってしまったら、いちばん左からストレートボールを投げて、カーソルの上と(SHIFT)を押しているとスベアがとれる。また2本ずつのときは、いちばん右

から投げて、下と(SHIFT)でスベアがとれます。

(東京都/材木屋主人・45歳)
☆MSX用でも2専用でも、ファミコン版((SHIFT)のかわりにBボタン)でもできる。そこでファミマガのウル技班に教えてあげたら「古いゲームのはやらないよう」だって！



①本当にこんなものができるのか
なと思いつつ投げてみると……



①おっとせい！ これはみごとに決まった。やっタネガシマ



①こちらはさらに難しそうだけど、挑戦してみると……



①バツハのありあ！ スベアがとれてタイヤ交換できず。あれ？

YAKSA

ダメージをうけないで
ボスキャラを倒す方法

ボスキャラとの戦闘シーンになったら右に進み画面の右はしにくっきます。ボスキャラはついてくるので、ジャンプなどしてさそってみましょう。突然



①これで、武器を
持たなくてもいい

右から左にワープして自滅してしまします。

(神奈川県/久保英昌・?歳)

スーパーランナー

いつでもどこでもすぐ
タイムが増やせるのだ

(ESC)を押してポーズをかけたら、(F2)と(SHIFT)を同時に押してみよう。タイムが59増えるぞ。



①ゴール前に使う
とボーナスが得だ

(青森県/奈良学・13歳)

☆でも敵に負けたら意味なし。

ラストンサーガ

デモ画面で取ったアイ
テムも利用してしまえ

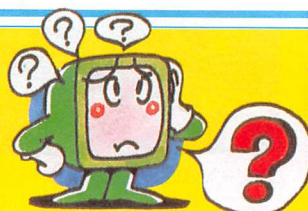
まずデモ画面中で主人公がアイテムを取るまで待つ(けっこう時間がかかる)。取ったらすかさずスペースでゲームスタート。するとデモで取ったアイテムを



①このあとにすぐに
ゲームスタートする

主人公が持っているのだ。

(長野県/竹前誠・13歳)



通り抜け
できます

やったぜ、銀の剣を見つけたという投書が
たくさんきた。でもところがところが……

ハイドライト3の銀の剣について

6月号でありかを見つけようと募集して以来、たくさんのかたから場所やスペックについての情報をいただいたのですが、いまだに編集部では確認されていません。なぜか編集部で買ってくるバージョンには銀の剣のかけらさえも入っていないのです。調べるために3つも買ってしまったのに……。次号ではか



①見つけた、銀の剣だ。あれっ、
写真が違う。まだ見つからないの
ならず真相を究明したいと思ひ
ますのでもしばらくおまちを。

6月号のみんなで救ってあげよう

そんなにただでゲームがほしいかっ！ なんと応募総数118通。力作が数多くきたが、おおぼけの人達もちらほら。たとえば「迷ったときは画面や音楽鑑賞でもしたら(大阪・深草博之)」とか「神様が助けてくれるでしょう(大阪・奥埜勝巳)」とか……。Mファンを切り取って(もった

いない！)送ってきた人もいる。

ではテレカをあげる優秀賞を発表します。静岡の矢野耕司、愛知の佐藤勘治、三重の佐藤啓典、大阪の鈴木邦之と土井明美(紅一点)、兵庫の高田学人の6人です。

ゲームをあげる最優秀賞は徳島の青山優介。以上敬称略。

今月のみんなで救ってあげよう

『覇邪の封印』でガイを仲間に入れ、つぎはメディアなのですが、よろいが手に入りません。いろいろな人が怒りの鏡が必要だっていってます。怒りの鏡や聖なる木の実などは地元獣を倒さないで手に入らないのですか。そ

れでは知名度がさがって困ります。(鳥取県/H. K. 13歳)
☆最後までクリアできるように親切な投書が採用され、ゲームがプレゼントされるでしょう。しめきりは8月8日。発表は9月8日発売の10月号だ。

Q...『YAKSA』で最空と伊織が合流できませんどうしたら合流できるのか教えてください。(神奈川県/小沢宏介・14歳)

A...これも、読者に御登場願おう。仙台市の諸井宏司さん20歳どうぞ! (なんかすげーはすかしい紹介のしかただなあ)。「まず、伊織はユダのクルスをてにいれたら越中にいきます。つぎに、最空ですが彼もすぐに伊織のあとを追って越中に行ってください。これで、合流できるはずです」。

生まれたばかりの婆さんコーナー 昔々のつい最近、場所の決まったある所、生まれたばかりの婆さんと、死んだが生きてるじいさんが、いっしょに一人で暮らしてた。月にしかけたある日の朝に、生まれたばかりの婆さんは、水なき川へ洗たくに、死んだが生きてるじいさんは、木のない山へ芝刈りに、まじめにぶらぶら仕事した。水なき川から果実の手が、どんどんうへこつちにきた。婆さんその手取らずに拾い、そのまま食べずにすぐ食べた。婆さんがまんし辛抱できず……。 (次のページに続く)

抄本『抜忍伝説』 幻妖斎編

小説風抜忍レポートの第2回。今回は女性コーナーに絶大の人気を得ている、美形の青年忍者・幻妖斎サマ編だよーん!



銀髪の妖術師、幻妖斎の過去をここにあかす

飯道山の奥深くに仙術の修行にはげむ、1人の少年がいた。その名は幻妖斎。法道仙人のもとでのきびしい修練の日々をのりこえ、とくに水をあやつる術に関しては、天才的な才能を発揮していた。師匠から、意のままにあらゆる物を凍らせる秘術・凍結行の話をきき、いまだ誰も



◎仙術の修行者であった幻妖斎。術の腕は、まさに天才的であった

得たことのないというその術を会得することが彼の悲願となっていたある日、伊賀の中忍穴九右衛門が姿をあらわした。挑発にのり、水術で九右衛門に挑む幻妖斎。ところが九右衛門は、使い手のないはずの凍結行で、幻妖斎の術をしのいでみせた。

誘いのままに、秘術をもとめ伊賀にはいった幻妖斎は、27歳の年、ついに九右衛門が凍結行を使うところをかいま見る。だがそれは、にせの術であったのだ。自分の妖術を利用するための伊賀のわなであったことを知った幻妖斎は、真の凍結行を求め、抜忍となったのだった。



◎幻妖斎を伊賀へと誘った穴九右衛門。この後幻妖斎の仇敵となる



◎幻妖斎は、自らの宿願をはたすため、過酷な抜忍への道をえらぶ

飯道山の庵にて、恩師法道仙人の情に涙する

運命の糸に引かれてめぐりあった2人の抜忍、邪鬼丸と小源太の両者と山小屋で誓いを立てた幻妖斎は、はからずも裏切ってしまった師匠、法道仙人に再会し、一言あやまりたいと思い、かつての修行の場であった飯道



◎いつ帰るとも知らぬ弟子のために残された手紙に感激する幻妖斎

山に向かった。だが、山中の庵には法道仙人の姿はなく、かわりに幻妖斎あての1通の手紙が残されていた。無断で山をおりた彼を、すべては凍結行のためである、と許す法道仙人の手紙に幻妖斎は涙し、即身成仏するために師がこもっているはずの比叡山にむけて走る。



◎赤ヶ池で、慈忍和尚の霊に、大蛇の封印をかくようにたのまれる

途中、慈忍和尚という不思議な坊主の霊と出会ったりしたのち、比叡山にたどりついた彼の前に1人の忍者が現れた。

宿敵、霧隠才蔵推参。 幻妖斎の行手をはばむ

それは、霧隠才蔵であった。才蔵は、自分こそは、幻妖斎失跡後の法道仙人の弟子であり、裏切り者を師に会わせることはできないと、戦いを挑んでくる。幻妖斎は、兄弟弟子と戦うこと



◎仲間とともに比叡山へ。ほかの2人の物語にも登場する場面だ

を避け、1度ひき下がり、邪鬼丸と小源太に協力をたのむ。

2人によって才蔵が足止めされているすきに、師がいる洞窟に入りこんだ幻妖斎。だがそこには、すでに屍となった法道仙人の姿があった。悲嘆にくれる幻妖斎の前に、なつかしい法道仙人の姿がうかびあがる。仙術残像念。死してなお、弟子を思う法道仙人の最後の術であった。



◎すでに即身仏となった法道仙人の前で、自分の愚かさをわびる

凍結行への道標、三聖龍を求め幻妖斎が行く

法道仙人に、凍結行を得るためには、三匹の聖龍に会わねばならぬと教えられた幻妖斎。まずは飛鳥に向かう。そこで三聖龍の末弟青龍を見つける。幻妖斎の決意が堅いことを知った青



◎ついに三聖龍の末弟、青龍と遭遇。凍結行への第一歩を踏み出す

龍は、残り二龍の封印を解くことを話し、自らは青い手甲となって幻妖斎を守護することとなった。青龍の導きにしがたい、高野山に向かう幻妖斎。そこで赤龍の封印を解く。高野山では、緑龍の封印を解くために必要な「三鈷の杵」を探して山中をかけまわることになる。そして緑龍を岡寺で助けた幻妖斎は、つ



◎次兄赤龍に続き、三鈷の杵を見つけて、長兄の緑龍の封印をとく

いに凍結行の手がかりを得る。それは、赤目にいる氷龍をめざめさせること。だがそれには琵琶湖の沖の島に住む四鬼の魂が必要であり、その前には湖の主、大なますを倒さねばならないという。



◎赤龍はきやはん、緑龍はよろいに姿をかえ、幻妖斎の身を守る

琵琶湖でまちうける四鬼。幻妖斎、絶体絶命

琵琶湖についた幻妖斎は、腹を切り裂かれた大なまずを見つめる。その太刀すじに感心しながらも幻妖斎は先をいそぐ(むろん邪鬼丸が倒したことを彼は知らない)。沖の島を探索、つい



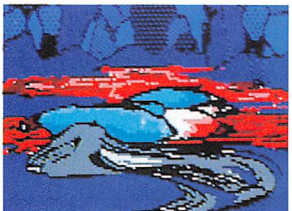
①大なまずは、邪鬼丸によって倒され、結果として幻妖斎を助ける

に火鬼、風鬼、土鬼、隠形鬼の四鬼と遭遇する。しかし、鬼たちがかんたんに魂をくれるわけではない。幻妖斎の目的を見透かした四鬼は、彼をあざわらい、魂がほしくば、人肉、即ち幻妖斎の体をくわせるとまでいう。苦悩する幻妖斎。だが凍結行



②沖の島の岩山をふみこえ、四鬼のすみか百鬼洞潜入に成功したが

が得られなければ、彼の人生は終わったも同然だ。ついにわが身を差し出す決心をする幻妖斎。四鬼たちは幻妖斎の手足をひきちぎりむさぼりくらう。地獄絵図。血溜まりのなかにうつぶせる幻妖斎の運命は……。



③惨劇の中、なおも秘術への執念を燃やす幻妖斎に救いはあるのか

ザ・ほめごろし

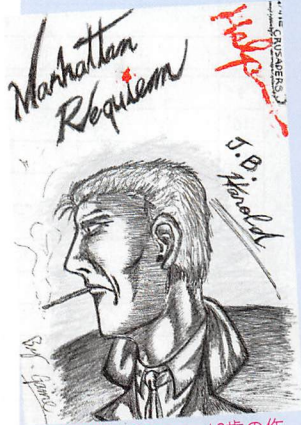
前号でいろいろと新コーナーができたけど、まだ反応は少ない。そんななかで「批評」にはするどい投書がきているのでさっそく始めよう。正式なコーナー名も決まった。「ザ・ほめごろし」だっつ！

まずはこのコーナーのお知らせをする前から書いて、アンケートハガキから「激ペナを買おうと店にいきプロ野球ファンを買ってしまった人は多いと思います(ほくもそ

うです)。その後またお金をためて激ペナを買おうと思っています。おもしろくなかったら自殺します(福井・吉川貴大)」。つぎもアンケートから「激ペナの記事を読み大変よくできていて買いだと思いましたが、ピッチャーがエースの連投になると思います。実際の野球ではそうはなりません(東京・水谷正一)」。いいゲームにも欠点はありますね。「迷宮神話は買って得した。それはパスワードが絵なのでメモするときとっても長い時間、

美術の勉強ができてうれしい(静岡・加藤潤一)」。フム。「ガンダーラはと一つものろいので、マップが広くなった感じがして得(佐賀・浦川潤一)」。フーン。ではきわめつけ。「十字軍は知らないゲームのよけいじゃない知識もついてくれるし、そのために本代払ってこづかい減って、ほかのことにむだづかいできないからほんと役に立つ(神奈川県・熊谷久)」。でした。とってもきついみなさんにはテレビ力をあげます。

イラストのコーナー



①群馬県/ Game・13歳の作品。しぶいっ！ エッチな絵が多いなか、はっきりいってめだちました



②京都府/shoulll・?歳の作品。何のゲームでしょ。兵士がいるからきつと……



③埼玉県/なめかわ太郎・?歳の作品。くりっとした目とさらさらの髪



④埼玉県/バグの知人・?歳の作品。いいセンスしてるなー。今回はエッチな感じでいってみたいこのコーナー。どうでしょう

投稿大募集

知らないうちにたくさんコーナーができてしまったね。

①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q&Aのコーナー。③名場面(仮題)。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文(仮題)。キャラクタに対する思いいれを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新

コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。以上がレギュラーのコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストや次のページにある激ペナ大会もどんどん送ってほしい。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

採用者のなかから優秀な人にはMファンレタカ、ゲームをプレゼントします。

次号は激ペナの有名人大会、拔忍伝説の小源太編、勇士の紋章しゃぶり、ファミクルクイズの発表などを予定しています。さて、うれしいお知らせ。7月8日必着でしめきったファミクルクイズ応募者全員にピッツーさんの御好意でケッコーなステッカーをプレゼントします。よかったね♡

新コーナー
タイトル未定

生まれたばかりの婆さんコーナー(続) 一発フリーと2度屈をし、死んだが生き返るいいさんは、木のおいしげるはげ山で、芝をからずにくさかった。オチが決まってるじゃないか。うれしいね。冗談だといったのに、似たような投稿が続々ときました。ただ、彼の作品以外は放送禁止用語だったりのアブナイのばっかりだったので、紹介できないのだ。さて、この詩はもういいとして、こんな感じの变なのは全国各地にあると思うんだ。何かおもしろそうなのがあったら送ってね。

1量あたり何ビット? TIM有ライターAと十字軍のボスは、「キミの部屋は1量あたり何ビット?」大会を開催した。ボスの言い分。「ツインファミコンと壊れたセガマークIIIとマスターシステムと使っていないMSXとMSX2と88FHとPCエンジンと1度も遊んだことのないスーパーカセットビジョン。8台ともみんな8ビット機で8量間だから、1量あたり8ビットだね。」⇒続く

激ペナ大会〈全国版〉ニュース No.1

8月10日号

【おもな内容】早くもオープン戦/有名人へ本大会参加の呼びかけ/Mマガに負けそうなのでしめ切り延びる/賞品内容続々決定へ

はやくも オープン戦 延長15回、りよふサヨナラ

今回は、先着組の「TOYOCARS」(神奈川県/丸岡貴久・13歳)と「GENERALS」(長野県/庄村聡・15歳)の2チームによるオープン戦。ただし、両チームとも大会出場が決定したわけではないのでそのつもりで。

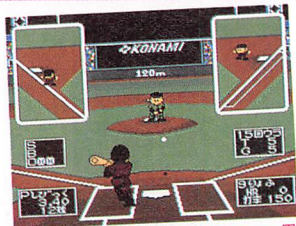
Tチームは全員車、Gチームは三国志の登場人物がメンバーだ。

■オープン戦試合経過

Gチームは1回裏、3番しばいの2ランで先行。しかし、2回表、Tチームの7番びいわんも2ランを放って追いつく。さらにTチームは3回表、満塁のチャンスに6番びいむのライト前ヒットが出て1点リード。

その後、Gチームは荒れ球のりよふにつないでTチームの追加点を断ち、その一方で9回裏、2本のヒットのあと、代打そうそうがレフトへ犠牲フライをあげて1点を返し、延長戦へとねばった。

10回から13回まで両チームとも0行進。14回表、TチームはGチームの3番手しゅうゆを打ちこ



①15回裏2アウト、走者1、3塁の場面。りよふのサヨナラヒット

み再び2点リード。しかし、その裏Gチームの1番、2番の連続本塁打でまたもや同点。興奮の連続。

15回表、Gチームはついに4番手のりよふを投入し、完全な総力戦。そして、その裏、また延長かと思われた2アウトから7番、8番とヒットが続いて9番りよふが打席に。ここで、りよふの打球はひよろひよろと伸びてセカンドの頭上を越え、劇的なサヨナラヒットとなったのだった。

⇒勝利投手：りよふ 勝利打点：りよふ 本塁打：Tチーム=びいわん(2回)、びいむ(14回)/Gチーム=しばい(1回)、きよちよ(14回)、りくそん(14回)

STARTING LINE-UP

TOYOCARS		GENERALS	
1	丸岡貴久	1	庄村聡
2	...	2	...
3	...	3	...
4	...	4	...
5	...	5	...
6	...	6	...
7	...	7	...
8	...	8	...
9	...	9	...

②両チームの先発メンバー。どちらも特色があって楽しい

15回裏の結果

TOYOCARS		GENERALS	
打	59	打	64
安	18	安	26
打	2	打	3
三	0	三	0
死	0	死	0

③熱闘15回の結果。1〜5回のスコアはじつは11回から15回のもの

有名人よ!今ならまだ間にあう

激ペナ大会〈全国版〉の本大会は10月号で開催する。したがって、9月号では場つなぎのプレ大会として、「有名人大会」を開催する。すでに1案は決定したが、ばれるとマネされるかもしれないので秘密。第2案は本物の有名人(編

集部の5人以上が知っている人)を予定しているが、今のところツテがない。もし、この記事を読んでいる有名人がいたら、「激ペナ大会〈有名人〉係」まで、急いでエディットチームを送ろう! テレカあげるから。

しめ切り延びた

7月号のMマガでこちらと同じような内容の募集を、応募用紙付きでやっていたのでたいへんくやしかった。Mファンでもつけたかったのだがスペースがなかったのだ。うう、貧乏。で、今回無理してつけてみたが、先月号で設定したしめ切り(7/10)では、ちよ

と無理がある。そこで7月31日必着とすることにした。一部地方では7月中旬にならないとソフトが手に入らないというしね。なお、応募用紙は拡大コピーして使用することをおすすめします。また、本を切るのがいやな人は応募用紙を使わなくてもいいよ。

応募用紙ついた

チーム名 BATTER

No.	NAME	LR	打率	HR	RUN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

PITCHER

No.	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
1								
2								
3								
4								

参加者名前
住所

〒() - 丁

豪華賞品続々決定! 優勝者にはトロフィー+いろいろ

優勝 正賞=優勝トロフィー/副賞=好きなソフト3万円ぶん+決勝大会の完全収録ビデオ+特製テレカ+◎ウルトラチーム入りの新10倍カートリッジ

準優勝 正賞=準優勝トロフィー/副賞=好きなソフト1万円ぶん+テレカ+新10倍カートリッジほか、ベスト8までに残ったチームにもテレカをプレゼント!

次号予告

読者の作ったチームをウォッチモードで対戦させる「激ペナ大会〈全国版〉」への応募は、適当な募集にもかかわらず数百通が寄せられているというたいへんな盛り上がりよう。さらに火に油をかける

応募用紙付き+しめ切り延ばしてどうなることやら見当もつかない。そこで、次号では、もっとムードを増すためにオープン戦第2弾と秘密の有名人大会(1案)と未定の有名人大会(2案)を大増ページを敢行して開催する!

さらに、新10倍ユーザーにとってうれしいプログラムがつかもかもしれない!

どちらが勝つか? Aの言い分。「88FRとPCエンジンとセガマークIIIとファミコンとMSX2と腐ってるFM7とえっとえっと」。彼の部屋も8畳なのであと16ビット分マシンがないと負けだ。さあどうなる!「そうだ、ただもらったびゅう太があった。こいつが16ビットだから引き分け〜」。充実した大会でした。



FAN FAN BOY



MSXの目と耳と触覚、「センサーキット」

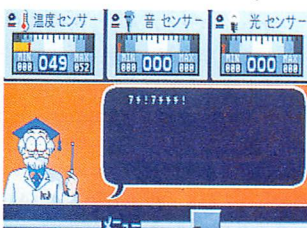
こういう「おもちゃ」がほしかったんだと思っている人は意外に多いのではないだろうか。

ソニーから7月1日に発売された「センサーキット」は、温度センサー、音センサー、光センサーがセットになったMSX2用の電子感覚器官だ。

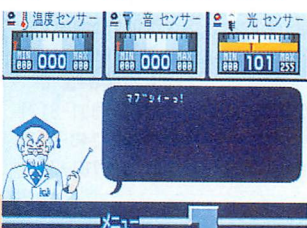
「おもちゃ」といったのは夢を感じる製品だからで、機能はもちろん本物のセンサーなのだ。

■感覚を持ったMSX2

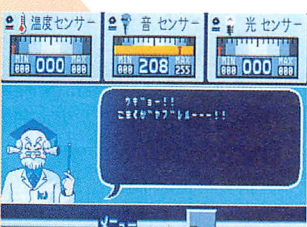
センサーキットは右の写真のようにカートリッジに3本のコードがミニジャックでつながり、その先にそれぞれ温度、音、光センサーがくっついている。



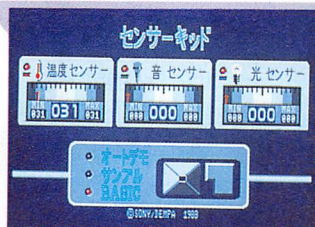
④オートデモ。温度センサーを熱いコーヒーカップを押しつけたら



④天井の蛍光灯に光センサーをものに向けてみたところ



④最後は音センサー。適当に「ワーワー」叫んでみました



④タイトル画面。センサーが感じるたびにメーターが動く

カートリッジをスロットに差しこんで電源を入るとタイトル画面が現れ、3つのセンサー用メーターが出てくる。試しに適当にセンサーの先に触ったり、ふったりしてみた。動く、動く。何かするたびにメーターが触れ、確かにMSXが感じているのがよくわかる。

オートデモを選ぶと、変なおじいさんが現れて、Dr.Dだと名乗る。どこかで聞いた名前だと思ったら、あのペーマガの編集部キャラクタではないか。おじいさんとしばらくたわまれて、次にサンプルを試した。センサーの反応の時間的な変化をグラフにしたり、一定以上の温度や音、光を感知してアラームを鳴らせたりと、科学の実験の雰囲気は十分楽しめる。

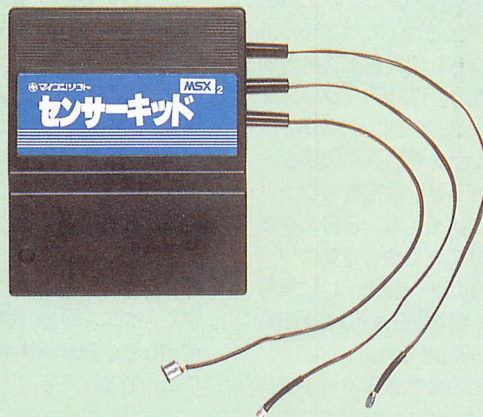
これだけでも結構遊べるが、さらにセンサーキットはBAS I Oでも使えるのだ。

■感覚を調べる命令

センサーキットをMSX2に接続していると、次の5つの命令が使えるようになる。

CALL ONDO(A)
CALL OTO(A)
CALL HIKARI(A)
CALL PORT0(N)
CALL PORT1(N)

※Aは1文字の数値型変数、Nは0か1

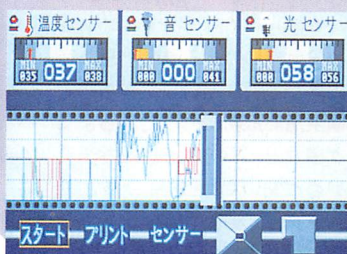


④カートリッジの横からコードが伸び、先にセンサーがついている。右端の緑色の丸いのが温度センサー、まんなか光センサー、左端が音センサー

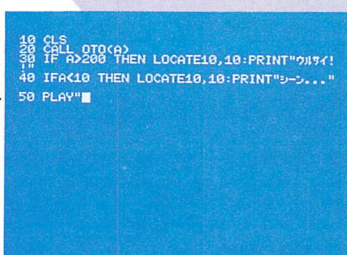
最初の3つはだいたい見当がつくだろう。たとえば、CALL ONDO(A)という命令を実行すると、そのときの温度センサーが感じる温度によって、変数Aの値が変わる。このAの値に応じてBASICでやることをくふうすれば、もっと楽しい感じ方をするプログラムが作れるはずだ。

あとの2つの命令は、外部への出力命令(リレー信号)で、おもに電子工作で作った部品をコントロールするために使う。じつは、このセンサーキットでは電子工作のコンテストもやっているのだ。応募要項はセンサーキットについているが、本誌のコンテスト(44ページ参照)もよろしく。

電子工作とまではいかなくても、オーディオ用の延長ケーブルでかんたんにセンサーの先を伸ばすことができるので、光センサーや音センサーをドアの向こうに取り付けて人が来たかどうかを感知したりなどいろいろ



④サンプルのグラフ機能。センサーの反応をグラフで表示したりプリントしたり



④センサーキットを差しこんで、センサー用のBASICの命令が使える

と応用が考えられそう。
開発・電波新聞社(マイコンソフト)、発売・ソニーで定価6800。MSX2専用(VRAM128K)。※問い合わせ先=ソニー☎03-448-3311か電波新聞社☎03-445-6111



今年の夏はイベントのはしごに決めっ

SFX1988

「SFX」って知ってる? Special Effects(スペシャルエフェクト)、特殊視覚効果のことなんだ。1978年、映画『スターウォーズ』が世に出て以来、SFXという分野は人々の夢を一手にひきうけ、注目を浴びつづけている。そんな、SFXをまさに体験できる機会が夏にやってくるんだ! 読売テレビ開局30周年記念「Panasonic SFX1988」がそれ。

会場となる大阪城ホール全体

を宇宙貿易船に見立て、ストーリー性のある設定がこのイベントの売り。つい展示するだけになってしまいがちなSFXというテーマを「体感型のイベント」に仕立てたのだそう。

セントラルスペース(中央広場)には宇宙食やホログラムなどを販売する宇宙市場などがある。パイオラボ(SFXメイク)では、観客に傷などの特殊メイクをほどこし、ゾンビの気分を味わってもらおうという趣向。また、クロマキー(合成映像)を使用して、海底探検などの気分

にひたれる。そして、忘れては

ならないのがMSX100台をつかった最新宇宙飛行ゲームの楽しめるシミュレーションルーム。

さすがに、体感型イベントと銘打つだけあり、ほとんどが参加できるものとなっている。

そのほか、レーザーライトなどを駆使し夢の空間を作り出すという仕掛けもある。

会期は7月23日～8月1日。開催時間は午前10時～午後9時(ただし、入場は午後8時まで)。



◆数千年もの歳月宇宙をさまよいつづけたシノナップ号。ついに、この夏地球人に公開される…

会場は、大阪城ホール。問い合わせ先＝読売テレビ「SFX1988」事務局 ☎06-356-6525

この夏、キミは宇宙人にあえるかもしれない……うそっ!

サイエンスロマン

6月中旬のある晴れた日、海に浮かぶ科学とロマンを求めて横浜港に取材に行った。ちょうど横浜港におもしろい船が来ていると聞いたからだ。

横浜港で科学とロマンを浮かべさせていたのはシャープの「コロンブス号」という船。「新しい生活と技術の発見」をテーマに、シャープの最先端エレクトロニクス技術と最新商品を見せる、動く展示会場なのだ。

船の中はフロアが9階あり、スペースシャトルに搭載したディスプレイや高品位テレビ「ハイビジョン」の展示に始まり、「海賊撃ちゲーム」や「あなたの波乗り度テスト」、まるごとプラ



◆コロンブス号。別名「瀬戸の白鳥」。登録名「こはく丸」。キザ

ネタリウムになっている部屋など楽しい見世物がいっぱい。

とくに動く立体映像ミラクルビジョンはすばらしい(写真に写らなかったのが残念)。身長10センチほどのミニドレスの女の子が、妖精のようにステップを踏んで突然空間に出てくるあたりは、つい手をのばしてつかみたくなったほど。

船の横揺れで船酔いしてしまうかもしれないが、それさえ気にしなければ、家族でいっても恋人といっても、たとえ1人で行っても楽しめるイベントだ。

コロンブス号は、来年の11月まで、全国約60港を訪問していくという(7月以降の日程は未定)。*問い合わせ先＝シャープ ☎03-260-1161(東京)/ ☎06-621-1221(大阪)



◆最新LSIの拡大模型。なかに回路がぎっしりつまっているのがわかる

MSXサマーフェスティバル

FMパックを中心としたMSXユーザー向けのイベント。「新作ソフト体験コーナー」など内容は盛りだくさん。午前10時から午後4時まで。日程は下の表

参照。また、これとは別にFMパックを中心としたゲーム大会などのイベントが大阪・梅田阪急ナショナルショールーム(阪神百貨店6F)でも7/23など4回開催される。*問い合わせ先＝松下電器・情報機器部内PAP ☎06-908-1151

開催日程	札幌	7/24(日) YESそうご電器	☎011-214-2850
	仙台	7/28(木) デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744
	東京	7/31(日) ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
	〃	8/21(日) 新宿スタジオアルタ	上記PAPまで
	名古屋	8/7(日) テクノ名古屋(栄電社)	☎052-581-1241
	愛知	8/5(金) ジャスコ岡崎店	☎0564-23-4960
	大阪	8/12(金) 梅田ABCエキスタ	上記PAPまで
	神戸	8/19(金) せいでん三宮本店	☎078-391-8171
	広島	8/1(月) ダイイチ広島パソコンセンター	☎082-248-4343
	福岡	8/2(火) ベスト電器 福岡本店	☎092-781-7131

そのほか、ホット情報

●J&P町田店のイベント

7月24日までの毎週土曜日・日曜日、ソフトメーカー12社の参加でJ&P町田店オリジナルイベント「エキサイティングフェスティバル」を開催中。

開催時間は午後1時～4時まで。*問い合わせ先＝J&P町

田店 ☎0427-23-1313

●コナミの全国型イベント

「王家の谷エルギーザの封印」を発売前にプレイできる「コナミ・サマーキャンペーン」が各地で開催される。場所日程は欄外参照。

開催時間は午後1時だが、店によって多少異なる。

*問い合わせ先＝コナミ株 ☎03-264-5678(代)



ファン必見! 最新ゲームミュージック

アポロン音楽工業、キングレコードが次々に新作ゲームミュージックを発表するなか、ポニーキャニオンが『サイトロン』というゲームミュージック専門のレーベルを創設した。うーんGMファンのウレシイ悲鳴が聞こえてくるようだ。

●『グラディウスII

～GOFERの野望～

20分カラーHiFi。価格はVHS、ベータともに3500円。

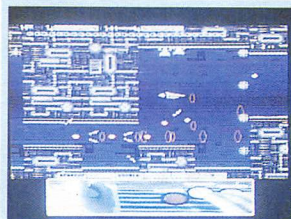
●『コナミシューティングベスト』

60分カラーHiFi。価格はVHS、ベータともに9800円。

以上の2つはサイトロンレーベルGSVシリーズ(ゲームミ



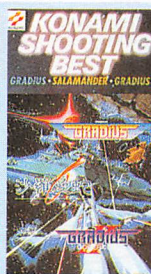
④オリジナルサントラのほか、アレンジバージョン2曲を収録



①プロゲーマーの手が突然現れる。うーん、憎らしいほどウマイ



②グラディウスII、沙羅曼蛇の3つのゲームが楽しめる



デオ)第1弾と第2弾。

●『NINJA WARRIORS』

サイトロンレーベルGSMシリーズ第1弾。価格はCD2800円、LP2200円、テープ2500円。(ポニーキャニオン)

●『ミュージック・フロム・ハイドライド3』

オリジナル・サントラとスーパーアレンジの全曲集。

発売予定日は7月21日。価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円(キング)

●『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1』

コナミのアーケード・ゲーム・オリジナルBGM集。

発売予定日は8月5日。価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円。(キング)

●『ドラゴンクエスト・イン・プラス』

価格はCD3000円、LP2500円。(アポロン)

●『行進曲・ロトのテーマ&マーチ・冒険の旅』

2曲ともアルバムとは別タイプのロングバージョン。価格はCDミニ1200円、テープ1000円。(アポロン)

■ドラゴンクエスト・イン・プラスの楽譜が発売!

ドラクエ・イン・プラスの楽譜が出版される。プラスバンド部のキミは見逃さない。7月中旬に6タイトル、8月中旬に5タイトル。価格は1タイトル4000円～4500円。

(企画:アポロン音楽工業。販売:株ドレミ楽譜出版社)



③オリジナルサントラ14曲、スーパーアレンジ7曲収録



⑤吹奏楽ファン涙モノのドラゴンクエスト・イン・プラス



⑥ロングバージョンにはアルバム収録曲とちがう魅力がある



アシュギーネのアドベンチャー本

勁文社(けいぶんしゃ、と読む)のアドベンチャーヒーローブックス(A・H・B)から、アシュギーネのゲームブック『アシュギーネ～爬人の邪都』が発売された。

キミ自身が主人公のアシュギーネとなって、各文末の選択肢を選んで進めていく。という、あたりまえのゲームブックのようだが、数多く出ているゲームブックと少し違うのは、本来のアシュギーネをデザインした人でもあるイラストレーターの横

山宏氏がカバーや本文中のイラストを手がけているというところ。もとのアシュギーネの迫力そのままを感じさせるハイクオリティな出来なのだ。

横山氏のイラストを見ているだけでもかなりの価値はあるが、ほかにも松下電器がA1のキャラクターを作ろうと思ったところから、それが形になるまでをアシュギーネが自ら語る誕生秘話や、SF×映画ばりの緻密な特殊効果で人気があるCM裏話など、読物としても楽しい。

ゲーム自体のストーリーはオリジナル。生命力や武器、経験値、アイテムなどが増えると、付属のチェックシートに書きこんでいながら進めていく形式で、システム自体はふつうのアドベンチャーブックと同様。一度ゲームオーバーになってもどんどん設定を変えながら、再度楽しむことができるので、何度でも遊べる奥深さ。とにかく横山氏のイラストは見物だ。

サイズはもちろん新書版サイズ、電車のなかでも遊ぶことが



できる。

すこしほめすぎてしまったかなという気もするが、そういう意味も含めて定価は580円。

⑦見た目は翻訳ものの海外冒険小説のような感じ

なんてハガキいっばいの字で書いてくるやつの方がよっぽどガラ悪いじゃないか。だから、バボごときにでかい顔されるのだ。いっとくが私の顔はほんとうにでかいんだぞ。

●ぼくは小学校のとき次のように怒られた。1年⇒小学生になったんだからしっかりしなさい。2年⇒もう1年生じゃないんだからしっかりしなさい。3年⇒低学年でいちばん上なんだからしっかりしなさい。4年⇒高学年になったんだからしっかりしなさい。5年⇒来年は最上級生なんだからしっかりしなさい。8年⇒最上級生なんだからしっかりしなさい。……いいかげんなもんだ。(石川県・中川太賀)

中川いいなあ。テレカあげちゃあ。私はそのむかしじいさんにたくさん用事を頼まれて「10分という字は十分と書くのだから何でも10分でできるはずだ」といわれて当時は感心したが、いま思えばムチャクチャな話だ。

●バボさん口が悪いなあ。どういう生き方してきたのか興味あります。どうか教えて／(大阪府・重光徹)

●友人Nくんは、連続25人という、とてもない失恋記録を持っています。私は2人です。(千葉県・松井久)

一部説明すると、そのむかしぶつうの丸の内のOLになろうと思ったが、連続19社に落とされたショックで20社目の略してT I Mに入ってから、その日その日が幸せならいいかという生活を送っているぞ。だから怖いものは何もない。とくに大きな夢もなく、「大根おろしで焼く肉食べたい」とかその程度の願望を抱いて毎日過ごしている。幸せだ。

●ぼくは毎日少しずつ貯金してやっと買った「小林ひとみのパズル・イン・ロンドン」をやっているところを父に見つかった、取り上げられてしまった。しかし、ぼくは父が隠れて「小林ひとみの……」をやっていることを知ってい

る。バボさん、父に何とかいってやてください。(愛知県・柴田貴臣)

この父にこの息子ありだ。柴田はひょっとして右手でパズルをやりながら左手で何かやっていたのだろうか。

●少しまえの「おはこんで」で「美少女ソフトで1人で処理するのだ」とありましたが、何を処理するんですか。(北海道・石塚達也)

ソレは柴田に聞いてくれ。ところで「スターヴァージン」の黒木永子の写真でも同じことができる気がするのには私だけか。私はできないが。

●野見山つつじ先生へ。バボはほんとに美人なのにイメージダウンさせているのはあの絵です。(青森県・渡辺裕之)

●6月号のバボ嬢の絵には鼻がない。バボの顔にもっと鼻をつけてほしい今日のごろです。(島根県・石津宏明)

わざとガラを悪くしている私の苦悩を知る野見山先生の愛情と見よう。ところで野見山先生の下半身は、黒木永子という感じでタワワである。なかなかいいぞ。

●中学時代の知り合いに、11人兄弟というやつがいた。こいつの両親には感心させられたが、その家が貧乏なんてこと口が裂けてもいえるわけがありません。(愛知県・山田和也)

ついに来たな。貧乏子だくさん話。山田は、関東では土曜午前6時からCX系(ま、フジテレビ系のことだけど)でやっている某ドラマを知っているかノ。まさに、てんとう虫の現代版。なんと長男の二郎は、弟や妹と同じ部屋では勉強ができないといっている、ヘッドホンでガンガン乗りまくって「アリス」を聞くのだ。ちなみに父さん役は、女ののど自慢のなべ賞でおなじみのなべおさみ。無敵だ。

もう残りが少ない。ところで今月から個人的に光ゲンジネタを募集することになり決めた。バボあてに頼んだぞ。



暮らしの適当手帖

8月のテーマ
サイバーパンクドリンク

サイバーパンクということばがはやっているようなので、コンビニエンスストアで見つけた恐ろしい飲み物たちをサイバーパンクドリンクと名づけてみた。……これ全部飲むの?

●もっともサイバーなドリンク

まずは、ガム名ドリンク「フラボノ」。「クイックエンチ」なら許せるが、コレだけは許せない。「口中すっきり息さわやか」な味は歯磨きの最後のガラガラ水を勢いで飲んでしまったときのように。頼むから「ノータイム」だけはドリンクにしないでくれ。

●体がサイバーパンクしそうな健康飲料

百万人のドリンク「ゴールドローヤルゼリー」(京王薬品)は、なんとローヤルゼリーが入っているながら100円である。しかし、ほんとうに入っているのだろうか。死ぬほど甘い、臭い。味はすごい。

「TETSU」(リソーサイエンス)は、なんとインテリジェント・ミネラルだ。どういう意味だろう。なにしろ鉄分12mg入り、グレープフルーツ味のポリカリスエットみたく、飲み終わったあとハマチの刺身の味を感じたのは私だけか。

スポーツインターバルドリンク「アスリート」(三井農林)は、このところ広告が目立つ。キャッチの「ハイボトニック飲料」というのがよくわからなくて、いい。アスティーをNCAAで割ったような味。

キリンレモンが輸入している「スーパーサッコ」はあなどれない。スポーツしたあとはこれに限るね、という意図が見え見えのイラストカンに入った味は粉ジュースっぽい、よく見るとバレンシアオレンジ+レモン+グレープフルーツの混合果汁が10パーセント未満入っているようだ。アメリカらしい、甘く酸っぱくしつこい味だ。

体にいいものの最後を飾るのは、ヘンな飲み物では定評のあるチェリオが世に送り出した「ゴールドライフガード」。バイオニックドリンクと書かれたその柄は、奇妙な



●上段左から「ラップ」「スーパーサッコ」「チャイニーズパンチ」「アスリート(TEA BASED)」「コーラ・ワークマン」下段「フラボノ(ドリンク)」「ゴールドローヤルゼリー」「ゴールドライフガード」「アيسグリーントー」「TETSU(テツ)」すべて100円

アーミー模様。戦場で命を守ってくれそう。強力なものを感じるが、オロナミンCとどう違うのかと聞かれれば、チェリオの社員はうつむいてしまっているに違いない。

●外観とネーミングがサイバーパンク

「ラップ」(カネボウベルミー)は、ジャストユアフィーリングだ、冷たいハートをリフレッシュだのとあり、パッと見は輸入ビールのソレに近いが、よく見ればスパークリングコービー。「炭酸飲料」の文字が動かせない事実を物語る。かんべんしてよ……。こんな仕事、するんじゃないか。炭酸コービーだってさ。さ、次行こう。出た! 砂糖入り抹茶「アيسグリーントー」(カゴメ)だ。「お好みにあわせてミルクやアيسクリームを加えて、ほしーらしいが、頼むからそっとしておいてくれ。

胸やけてきた。さあどどん行くぞ。揚貴妃がこよく愛した中国果物ライチが少し入っている「チャイニーズパンチ」(サントリー)。ほかに、りんご、なし、ももが入っていて、果汁10パーセント。サントリーエードよりはおいしい。

最後に登場するのは、だれも通らない路地裏の自動販売機で見つけた「コーラ・ワークマン」(明治)。味は……確かに一種のコーラなのかもしれない。キャッチの「デイスコテイスト」も謎をはらんでいる。

終わった終わった。あー胸やける。



●神奈川県・結城哲夫 万が一にも編集部の住所を間違えてハガキがもつてきたらそれを見たとお母さんの気持ち悪さをお父さんに伝えてあげてください。



●また光ゲンジだぞ／オレは諸星知ってます。姉ちゃんの友だちの彼氏のお兄さんが、諸星の学校の先生だったそうです。サインはオレにいつてくれ。(千葉県・諸星あたる)⇒こんなのばかり。関東地方によくいかなのかジャニーズ知ってるぜ男。そのわりに遠い親戚みたいに間が長いのだ。だからほんとうに知ってるヤツはいないか。いっしょに部活をがんばったとか、イジメたとか。それにしても内海くん、いい男だよなあ。(ハ)

今月は14本掲載、出血大サービス

プログラムの王国

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

●LANDING IS DIFFICULT.....	36
●SOLID GOLF.....	37
●PIKASOL.....	38
●流れ作業.....	38
●D-STANCE.....	39
●猫に小判.....	39
●らいとUFO.....	40
●The Chicken Race.....	40
●スペースショットⅡ.....	41
●HI-JUMP2.....	41
●移植版SKYゲーム.....	42
●ぱっぱら・びいむ.....	42
●Little Space Fighter.....	43
●金色のヘビ.....	43

ランディング イズ ディフィカルト LANDING IS DIFFICULT

スババズババズバの
着陸シミュレーション

MSX2専用 VRAM64K
BY お茶
RP部門N画面タイプ(5画面)



ファンダムでは採用が決まると作者にプログラムタイトルの確認をする。たいてい投稿時に書いてあったものになるのだが、このお茶だけは完璧に新しいタイトルを送ってきた。ううむ、これでほんとうにゲームがつまらなかつたらボツにしてしまうところだが、おもしろいのでゆるす。

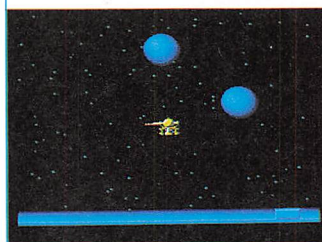
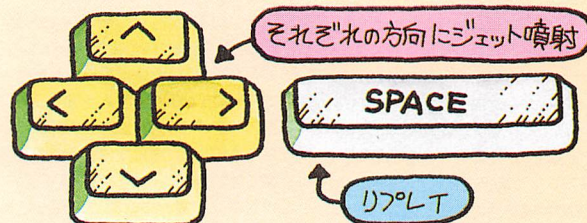
ゲームは単純そのもの。着陸船の4方向についてのガスバ

新タイトルは『お茶くんが友達に面白いと認めさせたかどうかは定かではないゲーム第2弾・君もこのゲームを打ちこんで勝手に損をしよう』だったのだが、つまらないので旧名のままだにした。

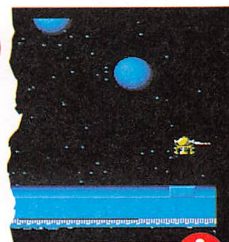
ーナーのような噴射装置を利用して、自分の位置を修正しつつ、かつソフトに着陸できるように気を配りながら、地面のどこかに設置された着陸台に降りていくだけだ。

ラウンド1は完全な無重力だが、ラウンドが上がるごとに重力がきつくなっていく。あまり勢いよく降りると失敗してしまうので適当に下方向に噴射しながら降りたりなん

リストは
60ページ



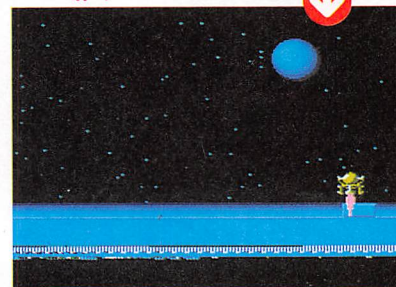
③ 着陸台は右のほうにあるので左へ噴射



③ おっと行きすぎた。ちょっと左のほうに位置を修正

かするところが、気分を出しているのだ。

着陸に失敗してゲームオーバーになったときはディスプレイが壊れたのかと思うようなデモが奇妙で楽しい。写真では表現できないので、どんなデモかは打ちこむまでの秘密。



④ シュシュッと逆噴射しながら軟着陸。なんとなくホッとする瞬間。さ、次のラウンドへ

SOLID GOLF

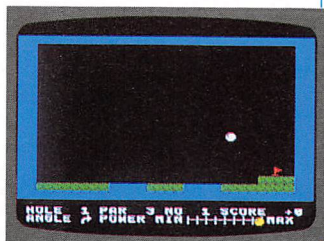
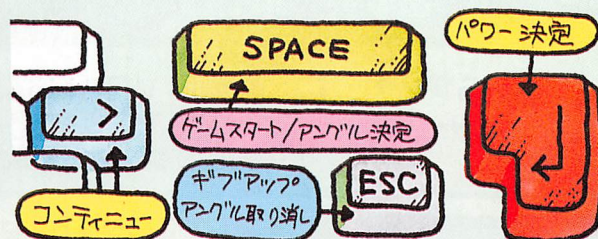
ソリッド

ゴルフ

画面いっぱいを有効に
使う立体ゴルフゲーム

MSX・MSX2RAM16K
BY YOSHIX
RP部門10画面タイプ(7画面)

リストは
58ページ



名前を日本語に訳すと、立
体ゴルフ。ううん、なるほど
ね。そのうえ、ワールドゴル
フの名前にも似ていて、こう

このゲームを見て、土地
の値段が異様に高い都心
でゴルフ場を作る方法を
思いついた。つまり、狭
い土地に高層ビルを建て、
立体的にプレイすればいい
のだ！……でも、もう
からないだろうなあ。

というのがネーミングの妙とい
うのだろう。

しかし、このプログラムに
は最初バグがあった。直して

も直してもバグが出てくる。
困った担当者はイッソボツニ
シテシマオウカとさえ思った
が、しかし、このおもしろい
アイデアのゲームをボツにする
のはさすがにできず、泣き
ながら徹夜でバグを取った。
取れた。ああよかった。

で、ゲームはまさに立体ゴ
ルフ。ルールは、
旗にボールがあた
ればその時点でカ
ップイン。スコア
が+9になったら、
ゲームオーバーに
なる。コンティニ

ューを選べば、そのホール
のはじめのスコアにもどり、再
挑戦。

ボールの打ち方は、画面左
で動いている矢印が望みの方
向に来たときにスペースキー
を押し、次に右のパワーゲー
ジが動き始めるので、適当な
力のところでリターンキーを
押すというパターン。

方向を間違えたときはES
Cキーで解除。ただし、方向
を選ぶまえにESCキーを押
すとギブアップでゲームオー
バーになってしまうので注意
してほしい。

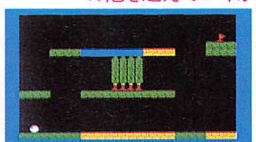
1 水に落ちると1打増
えてもとにもどる。
池越えるしかない



5 中央の林のてっぺん
にうまくボールを乗
せるのがコツ



9 下のバンカーを越え
ていくか、天井寄りの
池を越えていくか



2 最初の立体ホール。
まあ、慣れればパー
ディも取りやすい



6 ここは高いところに
ボールを乗せるトレ
ーニングになる



10 パー7の超ロングホ
ールだが、じっくり
攻めればパーは確実



13 浮いたフェアウェイ
にうまく乗せられる
かが勝負の分かれ目



16 上に行くときと、池
越えと、グリーンの
手前で苦労する



3 ボールを飛ばしすぎ
ると森にあたっては
ねかえるのが痛い



7 折れまがったパー6
のロングホール。バ
ンカーあたりが難所



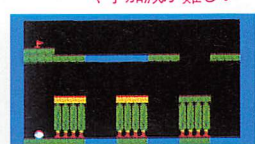
11 パー10の超タロン
グホール。ずいぶん
泣かされるホールだ



14 パー9の超ロング。
バンカーの切れ目を
ねらって進めていく



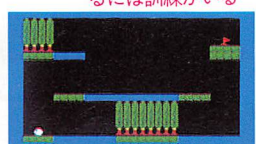
17 林の上にある2つの
バンカーを越えてい
く手加減が難しい



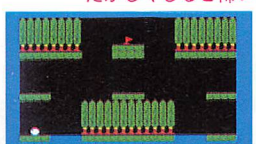
4 中央黄色部分はバン
カー。ここでは球の
勢いが半減するのだ



8 水の多い難ホール。
中断にある池を越え
るには訓練がいる



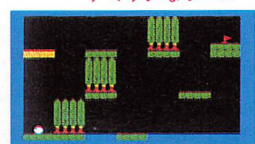
12 中央にボツンと浮か
ぶグリーン。パー5
だがしくじると怖い



15 難しいホールなのに
パー4。パーディー
かダボか天国と地獄



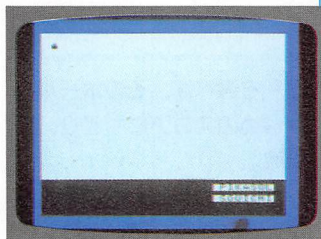
18 上に行って下に行っ
てまた上に行くダイ
ナミックなホール



ピカソ PIKASOL

ピカソの絵ならかける
グラフィックツール!

MSX2 専用 VRAM64K
BY 塚本壮一
RP部門N画面タイプ(2画面)



『ピクセル』のダジャレと、『ミケランジェロ』に対抗してのピカソの語呂合わせ。

おもに黒ペンをカーソルキーで操作して、ファンクションキーを使って描いていく。

黒ペンの動きはそのままでは遅いがスペースキーを押しながらやると速く動く。

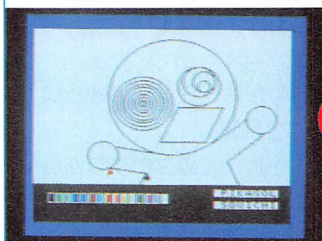
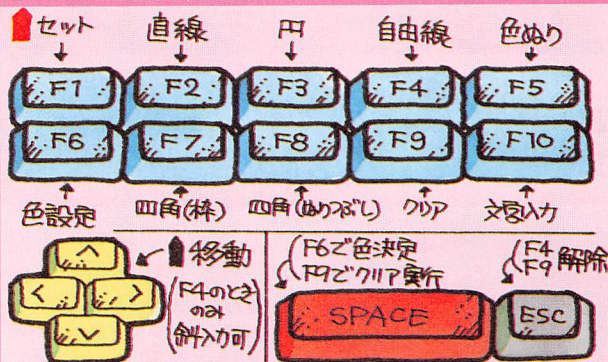
赤ペンはF1キーを押され

一見してこのタイトルはグラティウスのパロディでないことだけはわかる。では、はげ頭のおヤジが頭をそるのかということももちろん違う。お遊び用グラフィックツールツルピカピカピカソルである。

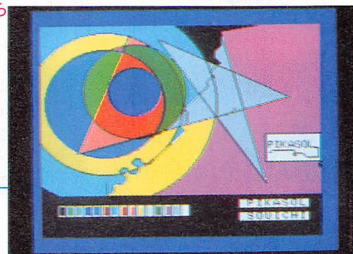
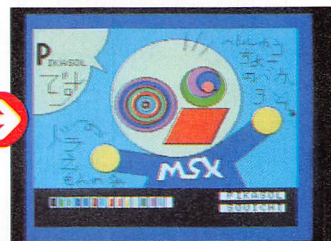
るまでは動かず、黒ペンとのあいだに線を引いたり、円を描いたり、四角を描いたり、する補助カーソルだ。

線そのものは黒しか使えないが、塗り色は15色を選べる。まず、線をいろいろ引いておいて、あとから塗り絵感覚で色をつけていくのがけっこう楽しいのだ。画面のセーブ、

➡リストは
62ページ



④⑤ははっきりいって変な絵だが、いちおうこんなふうには絵がかけるロードはできないが、ディスクを使っているユーザーのためにセーブ、ロードのできる改造法も掲載してる。

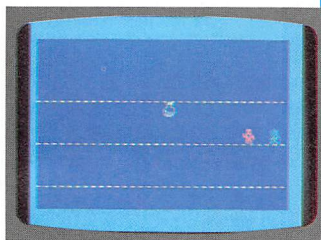


⑥抽象画ならもっとかんたんにかける

流れ作業

仕事は速く、正確に!
流れ作業の高速ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY 吉岡敏明
RP部門N画面タイプ(2画面)



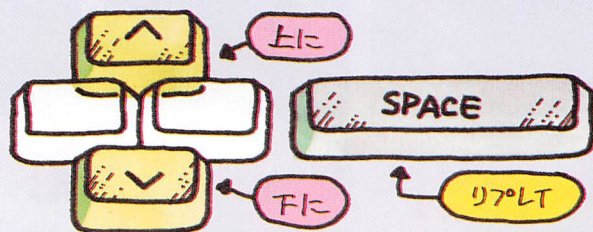
右から流れてくる品物を上と下とまんなか仕分けしていく、流れ作業のゲームだ。目玉人形は上に、埴輪は下に、ねずみはそのまま中立で左へ

「オイラにほれちゃいけねえよ、ギターを持った流れ作業がいった。」別にほれてないけど、おじょうさんが答えた。「ほんとに」、流れ作業がきいた。「もちろん、おじょうさんが間違えた。」

流していく。仕分けるときに中央の手がすばやく上下するのが、なんとなく気味悪い。

仕分けを間違えたり、下に何もないうきに手を動かして

➡リストは
64ページ



しまうとゲームオーバーになる。

ゲームのルールは異様にかんたんだが、そのかわり、スピードが異様に速い。このゲームを5分以上ミスなしに続けられたら、わたしたちはあなたを尊敬します。敬具。



⑦どう見てもただの流れ作業とは思えない。不気味なムードと強烈なスピードが印象的

ディー

スタンス

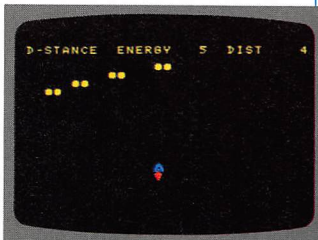
D-STANCE

どこか遠くへ行きたい
宇宙の果てなら最高!

MSX・MSX2 RAM8K

BY 河内和彦

RP部門1画面タイプ



タイトルのD-STANCEは、英語のディスタンス(distance)=距離のこと。

このゲームは、ただひたすら星をよけ、遠くへ遠くへと飛び続けるゲームなのだ。得点は、飛んだ距離で表される。

ロケットは星(●)にあたるたびにエネルギーを消費し、

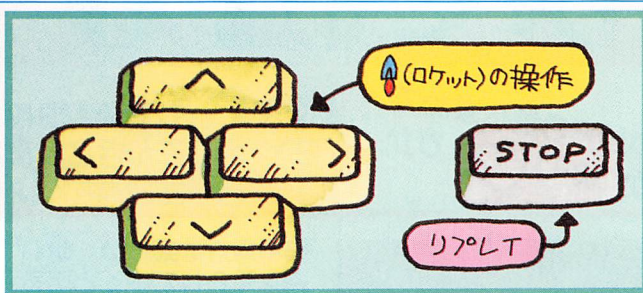
「どこか遠くへ行きたい」というコンセプトは、落ちこんだときの有名なテーマだ。エベレスト山の頂上からマリアナ海溝まで落ちこんだ人なら、宇宙の果てまで行きたいと思うのかもしれない。

エネルギーが0になるとゲームオーバーだ。また、画面の下端に行きついてもゲームオーバーになる。

このゲームのおもしろさは第1にロケットの動きがとてもいいこと。もうひとつは2つのアイテムの存在だ。

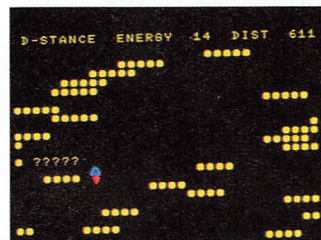
「○」の形のエネルギーアップ

➡ リストは46ページ

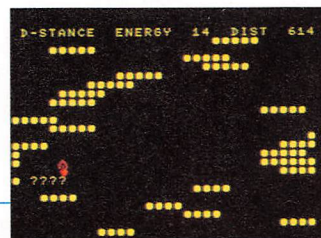


アイテムを取るとエネルギーが2ポイント増え、その位置より下の星などがいっせいに消えてしまう。これはちょっと気持ちいい。また、「?」の形の無敵アイテム(?)。これを取るとロケットは赤く色を変え、まったくダメージを受けないのだ。

距離を進むほど星が数多く横ならびになって迫ってくる。なんとなく宇宙の果てまで来てしまったという未来的郷愁をそそられてしまう。



①「?」は無敵アイテム。なんとか回りこんで1個取ってみると



②ロケットは赤く変わり、まったくダメージを受けないのだ

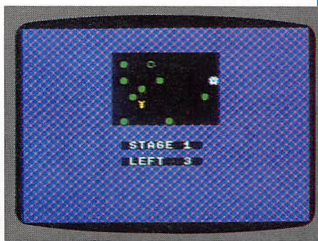
猫に小判

全100面を詰めこんだ
本格圧縮パズルゲーム

MSX・MSX2 RAM8K

BY 塚原英樹

RP部門1画面タイプ



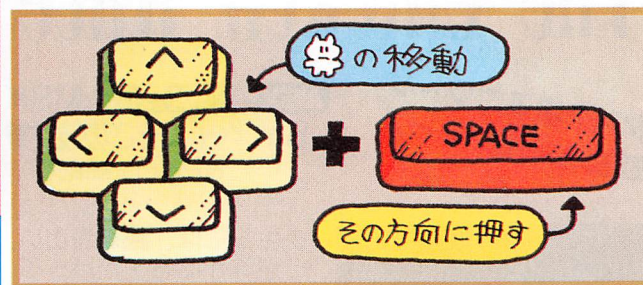
1画面タイプなのにちゃんとパズルの面がなんと100面もある驚異的なパズルゲーム。

猫を操作して岩(●)や小判(¥)を押し、小判をあな(○)に入ればステージクリア。

豚に真珠。犬にストロー。象にハイヒール。タコにマンション。カラスに腕時計。ナメクジにMSX。武士にブリーフ。飛行機にプラットホーム。太陽にサングラス。キリストに念仏。猫に小判。

ただし、岩も小判も一度押すとなにかにあたるまで止まらないし、ステージごとに決められた手数(LEFT)以内でできなければ、そのステージの最初にもどる。

➡ リストは48ページ



①かんたんなステージ1の解き方。まず岩を上壁に投げつけておく

全100面を解き終えるまでたっぷり楽しめる、じつにおトクな1画面タイプ。

②次に小判を同様に投げつけて

③左に回りこんであなに入ればクリア

らいとUFO

ユーフォー

黒いUFO探し求めて
ぴかぴかUFO、ぴか

MSX・MSX2 RAM8K
BY のうてんきこじま
RP部門1画面タイプ



キミがあやつる赤いUFOの目的は、暗い宇宙空間のどこかにひそむ黒いUFOを見つけ、体当たりして回ること。ただし、画面に表示されているタイム(TIME)の数はどんどん減っていく。タイムが0になってしまったら、ゲームオーバー。タイムが残り

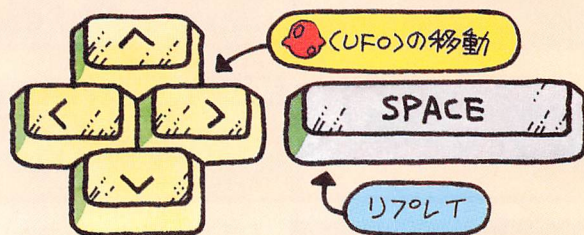
懐中電灯は楽しい。暗い道を照らして歩くと明るい部分以外はますます見えにくくなるからだ。何が出てくるかわからない恐怖は、明るい道を歩く退屈さに比べればはるかに生きた楽しさがある。

30になったときに、ピピピと警告音を出されるので、よくいにあせてしまう。

しかし、黒いUFOに体当たりすると、得点が500点加わる以外に、タイムが50増え、また次の黒いUFOを探していく元気をつけるわけだ。

赤いUFOの照らす光は、

リストは
50ページ



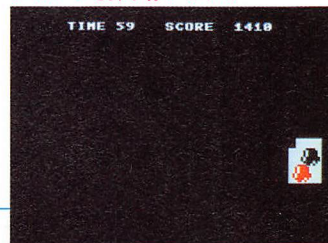
進行方向に広がる。UFOのスピードが速ければ、先のほうまで光が伸び、遅ければちょっと前方しか照らせない。画面の外枠にぶつかっても、ゲームオーバーなのだ。

このへんのバランスに悩みながら次々に黒いUFOを探していくわけだ。

黒いUFOはなかなか根性がねじまがっているらしく、結構意外な場所にばかりひそんでいて、たちまちのうちに時間切れになってしまうのだ。



④暗い空間をライトで照らしながら黒いUFOを探す赤いUFO



④いたいた。光のなかにヌッと現れる黒いUFOは何度見てもドッキリする

The Chicken Race

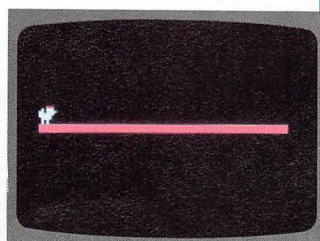
ザ

チキン

レース

パタパタ走るニワトリ
の孤独なチキンレース

MSX・MSX2 RAM8K
BY ヘイ!その彼女♥
RP部門1画面タイプ



スペースキーを押すと臆病なニワトリが走り始める。スペースキーをすぐ放したりしてはいけない。押さえたまま、ニワトリががけの近くに来るまで耐えに耐えるのだ。

チキンには、臆病者という意味がある。がけっぶちに向かって2人でバイクを走らせ、先にブレーキをかけたほうが負けという恐ろしい勝負のことをチキンレースと呼ぶのは、ここから来たのだ。

ここだという地点で、スペースキーを放す。これがブレーキだ。ニワトリはそれまでの勢いで少し進んで止まる。

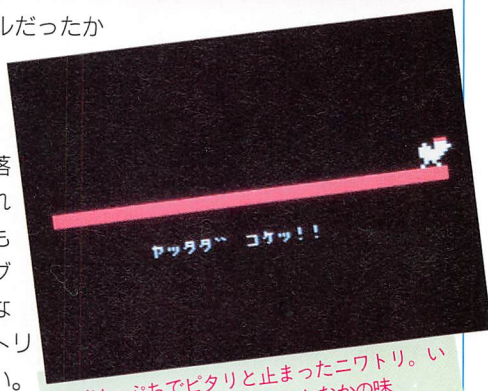
ニワトリの止まったところががけっぶちなら成功。手前

リストは
51ページ



ならあと何メートルだったかを表示してくれる。

もちろん、行きすぎたら、コケコケコケ、がけから落ちてヤキトリにされてしまう。もっとも成功してもチキングラタンになるだけなのだが。まあニワトリだからしょうがない。



④がけっぶちでビタリと止まったニワトリ。いいかげんなグラフィックがなかなかの味

スペースショットⅡ

名作シューティングに
本格的な要塞をプラス

MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
RP部門 1画面タイプ



究極の1画面シューティングゲームといわれた『スペースショット』を同じ作者がさらに本格的に改造したのが、このゲームだ。

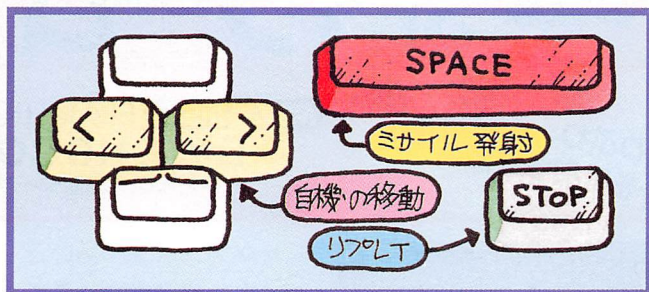
ゲーム自体は自機をカーソルキーで操作して、スペースキーのミサイルで敵を倒していくという基本的シューティ

「あ、盗作だ！ このゲームはまえにどこかで見たことがある！」少年、騒ぐでない。このゲームはかつてMファンの1987年10月号で掲載した『スペースショット』のバージョンアップ版なのだ。

ングゲーム。前作に比べると、敵キャラの種類が5種類から7種類に増え、しかも動きがより複雑になっている。

ボスキャラの要塞には2つのタイプがいる。ほかのキャラクタがすぐ画面の下に消えていくのと違って、一定数の敵を倒すたびに出現するα要

➡リストは
52ページ



③α要塞登場のまえに入れかわり立ちかわり出てくるザコの偵察機や攻撃機

塞はミサイルを10発受けるまで、延々画面のなかを動き回ってかなり手ごわい。さらに出現率の少ないβ要塞は、ミサイル20発まで残っている。

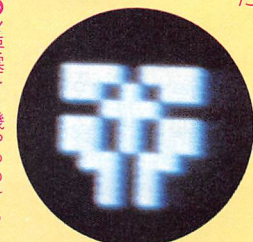
β要塞をやったところであまりパターンはひとめぐりして最初にもどる仕組み。

ゲームのスピード感はなかなかのもので、1画面といってもあなどれないゲームだ。

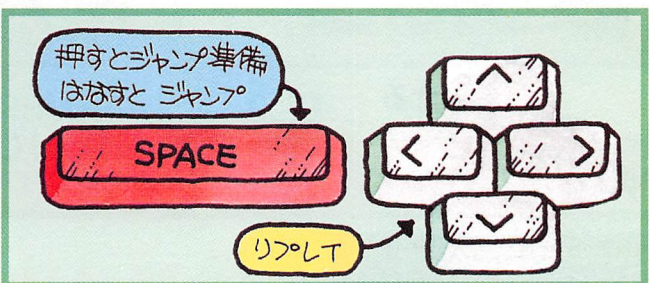


④α要塞を4機やっけると出てくる大ボスのβ要塞

⑤15機のザコをやっつけたら出てくるα要塞

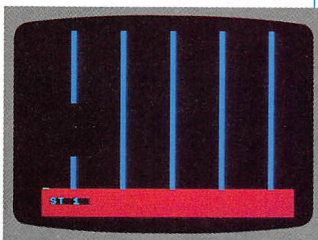


➡リストは
53ページ



あなが上下に動くから
ジャンプは緊張の連続

MSX2 専用 VRAM64K
BY 大沢元春
RP部門 1画面タイプ

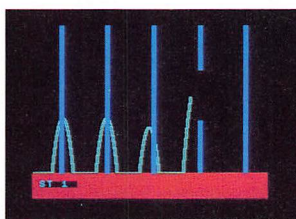


あいかわらず5つの壁があるが、前作と違うのはあなのあいっている壁が1つしかないことと、そのあなが上下に動いているということだ。

プレイヤーは地をうドッ

このゲームも、かつてMファンに掲載したもののバージョンアップ版。もとがおもしろかったもので、つい改造版も採用してしまった。今度のバージョンは無限の精神集中を要求される恐怖版だ。

ト。あなのあいた壁の手前でスペースキーを押すと、その時間に応じて放したときのジャンプの高さが決まるのだ。1つの壁を越えると次の壁に動くあなが出てくる。



①ビョンビョンとスムーズに壁を乗り越えているつもりだった

ずっと押したままだと音がして、またもとのジャンプ力にもどるようになっていく。

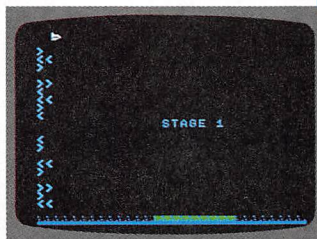


②しかし、いったんタイミングが狂うと前作同様にきれいな同心円をかくて終わり

スカイ 移植版 SKYゲーム

ふわふわ、ふわふわ
島を目指す着陸ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ



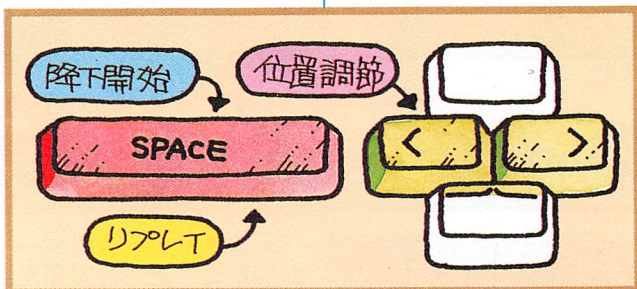
とうとう名前がテクポリからも消えてしまった『プログラムポシェット』。古きよき時代を懐かしむのは老人のようだけれど、このゲームはそのNo.8に掲載されたPC88版1画面プログラム『SKYゲーム』(BYうど&なお)のMSX移植版だ。

ジャンケンポン、あいこでしょ。グリコ。ジャンケンポン。チョコレエト。ジャンケンポン。グリコ。ジャンケンポン。パラスユウト、で島に降りるランディングゲーム。ポシェットからの移植。

ほんとはオリジナルアイデアの作品をなるべく採用するようにしているのだが、このゲームはふらふらと落ちるパラシュートがなんとなく楽しくてつい採用してしまった。

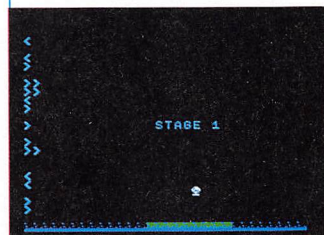
左から飛んでくる飛行機が適当な地点にきたところでスペースキーを押すとパラシュ

→ リストは
54ページ

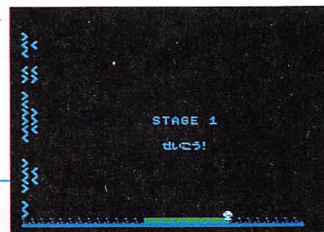


ートをつけた人間が飛び出す。左側にある風カインジゲータを気にしつつ、左右の位置を調節して、海のなかにある島に着陸すればOK。飛行機が通りすぎたり、パラシュートが左右の端に行ったり海に落ちたりしたら「しっばい」。またはじめからやりなおし。

成功するたびに島は小さくなりだんだん難しくなるが、ステージ8まで来れた人は、「おめでとう」と祝福してもらえるだろう。



↓ ファイインという音を出してパラシュートが降りてくる

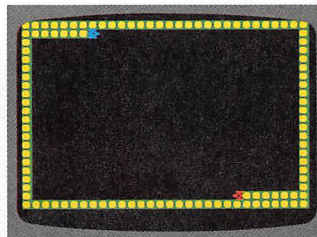


Ⓢ風のことをちゃんと考えてないとこんな大きな島でも危ない目に会う

ぱつぱらびいむ

ビームで壁を破壊する
新型バリケードゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY NORIO
RP部門1画面タイプ



2人専用ゲーム。

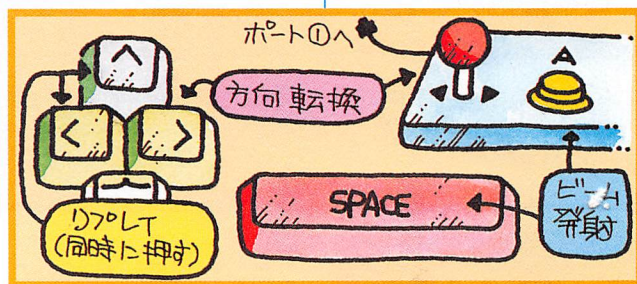
それぞれのプレイヤーは自分のあとに壁を作りながら進む。基本的には自分の壁で相手を囲むように動き、壁に衝突させて勝つゲームだ。ただ

む、またこいつか。『バリケード』を始めさまざまな名前を持ち、むかしのゲームセンターからパソコンゲームまでやたらによく見かけるゲーム。が、こいつは「びいむ」の部分でちょっと光った。

し、自分で作った壁にぶつかってもアウトになるので注意。

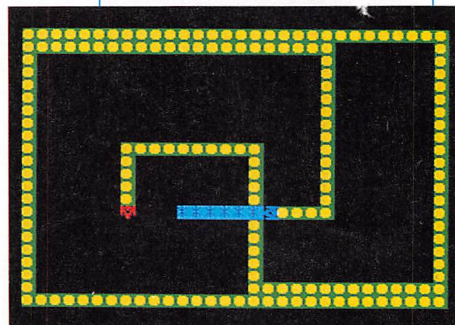
ビームを使えば外枠以外の壁を壊すことができるので、これを効果的に使えばかなり生き延びることができる。た

→ リストは
55ページ



だし、ビームは1人につき3回までしか使えない。しかも、ビームで直接相手を攻撃することができるのだ。

どちらかが壁にぶつかった時点で、勝ったほうのプレイヤー一名を表示してゲームは終了する。



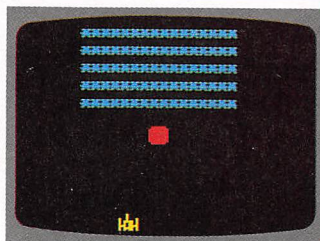
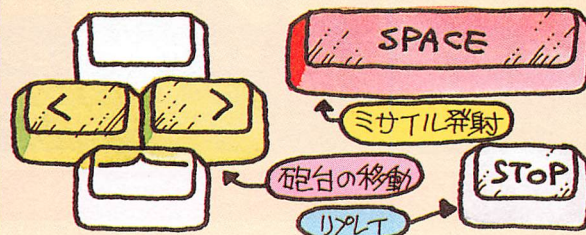
Ⓢ相手の作った壁をビームで打ち砕いて進んでいくところが目新しくておもしろい

リトル スペース ファイター Little Space Fighter

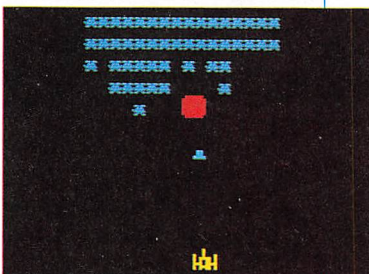
スタレ式に攻めてくる
インベーダー式ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 山の幸
RP部門1画面タイプ

→リストは
56ページ



ほんとうをいうと、このゲームのタイトルはスタレインベーダーにしてほしかった。スタレのように次から次にわいてきて、撃っても撃ってもじわじわ攻めてくる敵は、あのインベーダー以上の恐怖だ。



このゲームの敵はあまり動かない。プレイヤーは最初、手ごたえのなさにかかりするだろう。そこへ、突然の隕石。あたればもちろんゲームオーバーだが、

①最初はずごくかんたんなゲームのように思えるが

撃ってもよくないことが起こる。なぜか、隕石を撃ったときだけ敵は1列ぶん増えて1段地上へ降りてくるのだ。

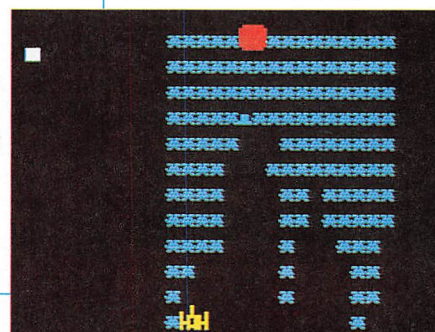
しかも、隕石をうっかり撃

ってしまうことが多く、あせっているうちに敵に地上を占領されてしまうだろう。

かといって、撃たないと隕石にあたってしまうぞだし……。

このへんのジレンマに悩みつづつビームを撃っていくのがこのゲームの楽しさなのだ。

画面の敵を全部やっつけばゲームエンドとなる。



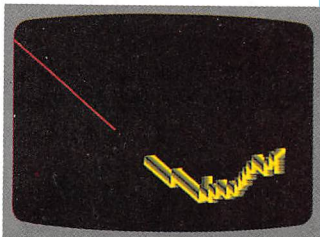
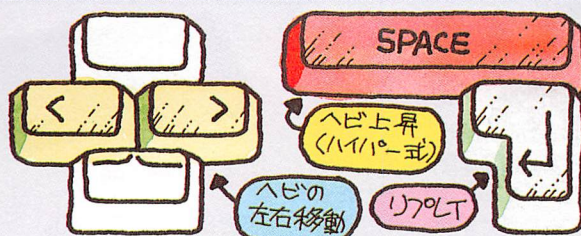
②調子に乗って隕石をたくさん撃ち落としていたらこのありさま。インベーダーに侵略されてしまった

金色のヘビ

黄金のヘビが画面中を
のたくりまわる美しさ

MSX2専用 VRAM64K
BY 橋本淳一
RP部門1画面タイプ

→リストは
57ページ



金色のヘビを追っかけてくる赤い線から逃げながら、どこまで画面を埋めつくせるかに挑戦する耐久ゲーム。

ただ、操作方法はなかなか難しい。カーソルキーは左右への移動をコントロールする

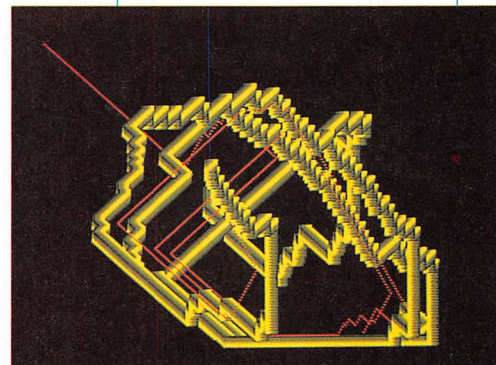
テーブルの上を指でなんとなくなぞっていると、指紋のあとがどんどん重なってきて立体的に見えてくる。立体的なわけではないのに。こういうものを発見したときって、変にうれしい。なぜだろう。

だけ、なにもしないとヘビはどんどん下に落ちていくのだ。ヘビを上には上げるには、ハイパー式にスペースキーを連打するしかない。

赤い線の追いかかけはなかなか鋭く、ちょっと指が遊んで

いるとすぐにスルスルと追いつかれて、無残にもゲームオーバーになってしまう。

それにしても、COPYを使って作り出したこの金色のヘビの軌跡が何重にも重なると妙に立体的に見えてくるのが不思議。



③赤い線も先端でなければ越えることができる。うまく逃げ方を考えながら適当にハイパーしよう

夏はプログラミングのチャンス!

+2

夏休みプログラムコンテスト

応募要項

今年の夏も、ファンダム投稿者・読者への感謝とプログラミングの奨励をかねて、総額50万円・夏休みプログラムコンテストを行います。さらに、ソニーおよび松下電

器後援の2つの特別コンテストも加わりました。アマチュアプログラマのみなさん、趣味と実益と夢と希望でいっぱいコンテストにふるってご応募ください。

第2回MSX・FANプログラムコンテスト

コンテスト対象作品

コンテストの対象となるプログラムは、RP部門の3つのタイプです。

●1画面タイプ……40字×24行以内のプログラム

●N画面タイプ……40字×120行以内のプログラム

●10画面タイプ……40字×240行以内のプログラム

プログラム内容は自由。楽しいものならなんでもOKです。詳しくは今月号46ページの欄外「プログラム募集」を参照してください。

各賞の選考方法

1988年10月号(9月8日発売)

～11月号(10月8日発売)の「ファンダム」に掲載されたRP部門のプログラムをノミネート作品として、各タイプのなかで最も優秀な作品を1本ずつ計3本選びます。そのなかでもきわだって優秀なものにMファン大賞を、ほかの2本にファンダム賞を授与します。また、アイデアの優秀な作品1本に奨励賞を授与します。ほかに、抽選で表のような賞品をさしあげます。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。6月25日から8月25日までのあいだに編集部へ届いたRP部門の投稿作品はすべてコンテスト応募作品と

各賞の内容

Mファン大賞	最優秀作品に	1名 賞金 30万円
ファンダム賞	タイプ別の優秀作品に	2名 賞金 5万円
奨励賞	アイデアの優秀な作品に	1名 賞金 3万円
特別参加賞	全応募者から抽選で	140名 特製テレホンカード

して扱います。ただし、47ページ欄外に明記してある「投稿上のルール」に違反した応募作品は受け付けられないことがありますので、ルールをよく読んで十分に理解してから応募してください。

あて先としめ切り

封筒の表に、応募する部門・タイプを赤で明記し、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・プログラム」係まで。

しめ切りは、8月25日必着。ノミネート作品は10月号、11月号で発表し、最終結果は1989年1月号で発表します。

※なお、FP部門はコンテスト期間中でも通常と同様の扱いで受け付けます。

2 ソニー「センサーキッド」 応用プログラムコンテスト

募集内容

ソニー「センサーキッド」(今月号31ページで紹介)を使用したBASICプログラムを募集します。内容は自由。目的に応じたかんたんな改造を施したりしても結構です。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま

各賞の選考方法

優秀な作品2本をセンサーキッド大賞とし、それぞれ評価の高い順に、HB-T7[モデム内蔵のMSX2]、HB-F1 IIを贈呈します(ソニー提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

各賞の内容

センサーキッド賞(ソニー提供)	最も優秀な作品に	1名 賞品 HB-T7 1名 賞品 HB-F1 II
特別参加賞(松下電器提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名 賞品 FMパック 5名 賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名 賞品 特製テレホンカード



賞品のソニーHB-T7

選で選びます(表参照)。

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「センサーキッド・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

3 松下電器「FMパック」 FM音源プログラムコンテスト

募集内容

松下電器「FMパック」(今月号94ページで紹介)のFM音源用拡張BASICを使用したプログラムを募集します。FM音源の効果を生かしたものなら、内容は自由。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま

各賞の選考方法

優秀な作品2本をFMパック大賞とし、それぞれ評価の高い順に、A1FM(モデム+FD内蔵のMSX2)、A1Fを贈呈します(松下電器提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

各賞の内容

FMパック賞(松下電器提供)	最も優秀な作品に	1名 賞品 A1FM 1名 賞品 A1F
特別参加賞(ソニー提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名 賞品 センサーキッド 5名 賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名 賞品 特製テレホンカード



賞品の松下電器A1FM

選で選びます(表参照)。

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「FMパック・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上記参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

※この3つのコンテストで受賞したプログラムの著作権は徳間書店に帰属するものとします。あらかじめご了承ください。

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

D-STANCE	46
猫に小判	48
らいとUFO	50
The Chicken Race	51
スペースショットII	52
HI-JUMP2	53
移植版SKYゲーム	54
ばっばら・びいむ	55
Little Space Fighter	56
金色のヘビ	57
SOLID GOLF	58
LANDING IS DIFFICULT	60
PIKASOL	63
流れ作業	64
ファンダム通信スペシャル	65
MSXの音楽とサウンド	66
ファンダムハウス	68

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をばって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。締め切りは7月31日必着。

リストが
わかりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

- ①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUN
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000> 153
↑ ↑
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリス

トで直接確認すること。

⑥「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE "CHECK" (OSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE "CHECK", A

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE "CHECK"

とする。これで、2つのプログラ

ムがつながる。

③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところが無かったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

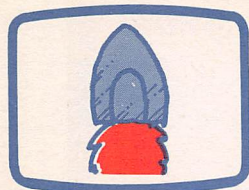
```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" *****>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

9000>153 9010>165 9020> 95 9030> 46
9040> 28 9050>248 9060>???

キミの作ったオリジナルプログラム募集中!

くわしくは46ページからの欄外を見てください。



ディー

スタンス

D-STANCE

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

```

1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z:F
ORI=1TO16:VPOKEI+14335,ASC(MID$(" D&nマてて
ま D&nをDD ",I,1))-8:NEXT:V$="○○?"
2 X=15:Y=10:E=5:R=RND(-1):COLOR10,1,1:C$
=CHR$(27):PRINTC$"H D-STANCE ENERGY"
3 FORI=1TO2000:L=2+I¥200:F=F+(F>0):LOCAT
ERND(1)*(32),1:PRINTSTRING$(L,MID$(V$,2+
(IMOD48=0)-(IMOD200=0)-(I>1976)*2,1))
4 GOSUB7:S=STICK(0):X=X+(1<SANDS<5)*(X<3
1)-(5<SANDS<9)*(X>0):Y=Y-(3<SANDS<7)*2-(
S=0)-(SMOD8<3ANDS>0)*(Y>1):PUTSPRITE0,(X
*8-1,Y*8),5-(F>0),0:PUTSPRITE1,(X*8-C-1,
Y*8+8),8,1:IFY>23THEN9ELSEGOSUB7
5 PRINTC$"Y!!"C$L"C$Y 3";:PRINTUSING"#
# DIST ####";E;I:NEXT:PRINTC$"Y),GOAL"
6 PRINTC$"Y.",I:POKE-869,1:CLS:F=0:GOTO2
7 ONINSTR(V$,CHR$(VPEEK(6144+X+Y*32)))GO
TO8,9,10:RETURN
8 E=E+2:LOCATE,Y:PRINTC$"J":RETURN
9 IFY<24ANDF>0THENRETURNELSECOLOR6,6,6:F
ORJ=0TO100:NEXT:COLOR10,1,1:IFY>23ORE=0T
HENIFI>HTHENPRINTC$"Y1*HI-SCORE!":H=I:G
OTO6ELSE6ELSEE=E-1:RETURN
10 F=50:LOCATEX,Y:PRINT":RETURN

```



変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標⇒それぞ
れ×8-1-×8して表示

■その他の変数

C\$……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る※くわ
しくは右ページ参照

E……エネルギー

F……無敵カウンタ(1≦無敵)

H……ハイスコア

I……自機の進んだ距離/ルー
プ用

J……ループ用

L……障害物の長さ

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

V\$……障害物表示用

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●スプライトパター
ン定義

2 初期設定2

●変数初期設定●乱数初期化●
メッセージ表示

3 障害物表示

●障害物の表示

4 自機表示

●衝突判定ルーチン呼び出し●
スティック入力●自機移動、表
示●自機落下判定

5 スクロール

●スクロール処理●スコア等の
表示●ゲームクリア処理

6 リプレイ

●リプレイ処理

7 衝突判定

●自機が接触したキャラクタに
よって、それぞれのサブルーチ
ンへ飛ぶ(○=行8、●=行
9、? =行10)

8 パワーアップ

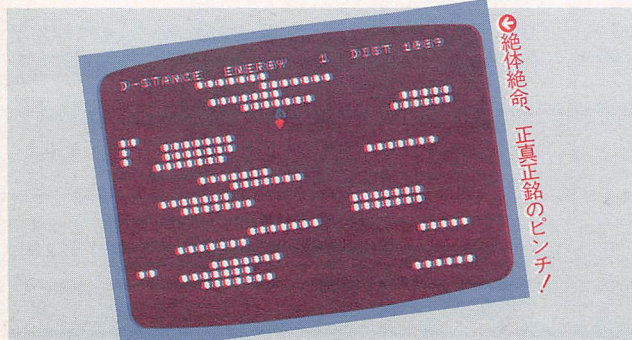
●パワーアップ処理

9 ミス

●ミス判定処理●ゲームオーバ
ー判定処理

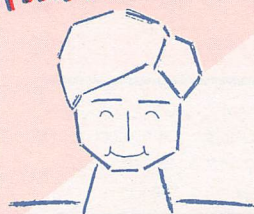
10 無敵

●無敵処理



絶対絶命
真正正銘のピンチ!

BY 河内和彦



はじめまして、河内和彦です。
じつをいうと採用される自信は
おありだったのですが、送っ
た2週間後に届いた採用通知を
見て、思わずふるえあがってし
まいました。たぶんこれに味を
しめて、また何か送るでしょう。
というところで自己紹介します。
本名: 河内和彦 / 職業: 学生
所属団体名: 恐ろしくて書けな
い / 好きな音楽: PSY.S、パ
ール兄弟、そしてまだ誰も超
えられないYMOの3人 / 好き
な球団: 日本一強い広島東洋カ
ープ / 好きな政党: いちばん日
本のことを考えている日本共産
党 / さてこのゲームのタイトル
にある"D"とはなんでしょう。
①DRAMATIC ②DEKISO
KONAI ③DORAEMON…
答えは④のDANGEROUS(危
険な)です。はっきりいってどこ
にもあたらずクリアするのは無
理でしょう。エネルギーはたく
さんとりましょう。

タイトルの"D"はなんぞで

1画面テクニック

ふたたび登場。プログラム作りに役立つ便利なテクニック、エスケープシーケンスについて

エスケープシーケンスとは

以前、2回にわたってエスケープシーケンスの機能について説明したが、読んでいない人のためにもう1度エスケープシーケンスとはどういうものなのかを説明しよう。

エスケープとは、ESCキーのエスケープと同じ意味。特殊な制御記号のひとつで、

それ自身はキャラクタコードを持っているけれど、画面に表示することができない。このエスケープに続けてある特定の文字をPRINTすると、文字によっていろいろな現象が起こるのだ。この機能のことをエスケープシーケンスと呼んでいる。

いろいろなエスケープシーケンス

エスケープは制御キャラクタなので、キーボードから直接打ちこむことができない。そこで、プログラムの短縮の意味もかねて、あらかじめ、 $C\$ = CHR\(27)

というようにエスケープを文字変数に代入しておき、この変数をエスケープとして使うのが一般的な方法だ。

エスケープシーケンスの種類とはたらきは表にあるようにたくさんあるけれど「D-STANCE」ではこのうち

- ①LOCATE文の代用
- ②カーソル位置より下に1行挿入(スクロール処理)
- ③カーソル位置より下のキャラクタ消去

以上の3種類のエスケープシーケンスを使っている。

①はプログラムを短くするのが目的だ。以前くわしく解説したけれど、 $PRINT C\$ "Y" CHR\$(Y座標)+32)((X座$

標)+32)"表示したい文字"という使い方をする。このとき、 $CHR\$(Y座標)+32)$ のところ(X座標の部分も同じ)は、MSXに直接に打ちこんでキャラクタを調べる。

例をとって説明すると、 $LOCATE 32, 1: PRINT "SCORE"$

でエスケープシーケンスを使うとすると、Y座標が1、X座標が32なので、

$Y座標 \rightarrow 1 + 32 = 33$

$X座標 \rightarrow 32 + 32 = 64$

となり、 $CHR\$(33)$ と $CHR\$(64)$ のキャラクタをMSXに直接打ちこんで調べる。すると $CHR\$(33)$ は「!」、 $CHR\$(64)$ は「@」

だから最終形は、 $PRINT C\$ "Y!@SCORE"$

となるわけだ。このとき、あらかじめ $C\$$ に $CHR\$(27)$ をいれておくことを忘れないように。

■エスケープシーケンス一覧表■

PRINT C\$ "A"	カーソルを上に移動
PRINT C\$ "B"	カーソルを下に移動
PRINT C\$ "C"	カーソルを右に移動
PRINT C\$ "D"	カーソルを左に移動
PRINT C\$ "H"	カーソルをホームポジションに移動
PRINT C\$ "Y" CHR\$((Y座標)+32) CHR\$((X座標)+32)	カーソルを(X, Y)に移動
PRINT C\$ "J"	画面をクリア
PRINT C\$ "E"	画面をクリア
PRINT C\$ "K"	カーソル位置から行の終わりまで削除
PRINT C\$ "j"	カーソル位置から画面の終わりまで削除
PRINT C\$ "L"	1行挿入
PRINT C\$ "M"	1行削除
PRINT C\$ "x4"	カーソルの形を「■」にする
PRINT C\$ "x5"	カーソルを消す
PRINT C\$ "y4"	カーソルの形を「■」にする
PRINT C\$ "y5"	カーソルを表示する

ただし、あらかじめ $C\$ = CHR\(27) としておく

②のカーソル位置の後ろに1行挿入とは、すなわちカーソル位置より下のキャラクタ1行分下にスクロールさせるはたらきをするエスケープシーケンスで、使い方は、 $PRINT C\$ "L"$ だけ。これで、カーソル位置より上の部分はそのままにして、下だけをスクロールさせることができる。「D-STANCE」では1行目にタイトルとスコアを表示し、2行目以降をスクロールさせるためにこの方法を使っている。

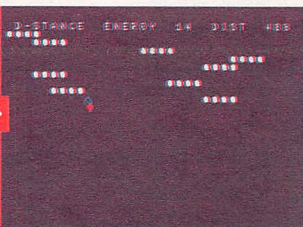
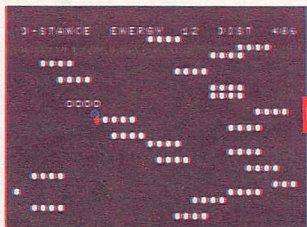
行5にある、 $PRINT C\$ "Y! : C\$ "L "C\$ "Y 3"$ は①と②の複合で、わかりやすくすると
 $LOCATE 32, 1: (1行挿入(1段下へスクロールさせる)): LOCATE 19, 0$ と同じことになる。そして行3で障害物を表示させている。

また、ゲーム中に出てくるパワーアップキャラクタを取

ったときに、それより下側がパツときれいに消去されるのは、③のはたらきのあるエスケープシーケンスを使っているからで、 $PRINT C\$ "J"$ という使い方をする。カーソル位置をパワーアップキャラクタに合わせておいて、このエスケープシーケンスを実行させればカーソルより下がすべて消去されるのだ。

行8にある、 $LOCATE, Y: PRINT C\$ "J"$ がそれにあたり、はじめのLOCATE文でパワーアップキャラクタにカーソルを合わせておき、次の $PRINT C\$ "J"$ でそこから下のキャラクタを消去している。

このようにエスケープシーケンスは、プログラムを作るうえで知っているととても便利なものだから、みんなも表などを参考にいろいろな使い方を工夫してみよう。



④エスケープシーケンスを使ってカーソルから下を消去する

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション

③

14月号のファンタム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録。はじめてのディスクドライブほか記事満載。定価780円。徳間書店



猫に小判

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

```

1 DEFINT A-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR15,1,1:VPOKE8195,132:SPRITE$(0)="$~口
  ■f■~f":N=6144:DEFFNA(A)=VPEEK(N+X+Y*M+A):K=384:FORI=0TOK:A=VPEEK(I+K):VPOKEI+K,A
  ORA#2:VPOKEN+I,28:VPOKEN+K+I,28:NEXT:K=1
2 A=ASC(MID$("21D4d4W%#r4c4#4esS$rUSTs2R
  dcsrsT8T&t&6t#rdSuO%T5E3sTC4#s'CUbSaDtS
  Q#CeCu3tDT#&2gD3R3#S3TVUEcCS#Sf#e",K,1)
  ):E$=CHR$(27)+"Y":PRINTES$# "SPC(108)
3 VPOKE6912,210:M=32:U=1+AAND15:Z=(A#16-
  1)*4:FORI=RND(-K)TOZ+3:C=RND(1)*12:D=RND
  (1)*9+3:LOCATEC,D:PRINTMID$("●○¥ ",1-(I>
  Z)*(I-Z),1):NEXT:C=C+10:VPOKE8203,161
4 VPOKE8208,33:S=STICK(0):E=(S=7)-(S=3):
  F=(S=1)-(S=5):X=C+E:Y=D+F:G=FNA(0):H=FNA
  (E+F*M):IFG=MTHENC=X:D=YELSEPLAY"O1C":IF
  STRIG(0)ANDGMOD7<2AND(H=MORH+G=224)THEN6
5 PLAY"L64S0M999":PRINTES$"! STAGE"K;E$"
  0! LEFT "U:PUTSPRITE0,(C*8-1,D*8-1),15:I
  FINKEY$=CHR$(13)ORU=0THEN2ELSE4
6 PLAY"O7D":X=X+E:Y=Y+F:H=FNA(0):V=(H=M)
  :U=U-1-V:IFVORH+G=224THENVPOKEN+X+Y*M,G:
  VPOKEN+X-E+(Y-F)*M,M:IFVTHEN6ELSEPLAY"L1
  6DCEDAC":K=K+1:ON-(K<101)GOTO2ELSE5
  
```

BY 塚原 華樹



100画面つめこんだ力作です

初の2本同時採用とてもうれしいです。1画面のリストのなかに100面もつめこんだ力作です。採用通知が届いたのは、わたしの誕生日の次の日であった。その次の日には季節奨励賞の賞金も届いた。そういえば季節奨励賞のときはビックリした。徳間書店から、きみのプログラムが季節奨励賞を受賞したのでコメントがほしいんだけど時間があまりないので、あとでまた電話するので、考えてください。というような意味の電話が、あった。あまりに突然だったので、文を考えるとこころではなかった。「燃えるおにいさん」を見ながら書いたコメントなので、とてもおそまつになってしまった。

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

C, D……ねこの座標(表示用)

⇒×8-1して表示

X, Y……ねこの座標

E, F……ねこの座標増分

■その他の変数

A……ステージデータ

E\$……エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る

FNA……ねこの移動先判定用(ユーザー定義関数)

G……ねこの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード

H……ねこの移動方向上にあるキャラクタのキャラクタコード

I……ループ用

K……ステージ数

M……32が入る(プログラムの短くするため使用)

N……VRAMのアドレス

S……スティック入力用

U……手数

V……移動判定用フラグ(-1=移動方向にあるキャラクタが空白)

Z……岩の数

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●ユーザー定義関数定義●太文字処理

2画面表示1

●ステージデータ読みこみ●ゲーム画面表示2

3画面表示2

●スプライト消去●ゲーム画面

さて、どうしましょう。茫然自失

表示2●キャラクタの色設定

4ねこ移動

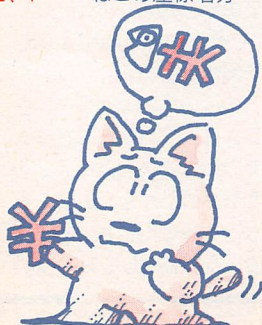
●キャラクタの色設定●スティック入力●ねこ移動●岩などの移動判定

5ねこ表示

●メッセージ表示●ねこ表示●ギブアップ、手数オーバー判定

6移動処理

●岩などの移動●手数計算●ステージクリア判定処理



1画面テクニック

1画面プログラムという限られたスペースのなかに100ステージをつめこんだテクニックの秘密を探る

ステージのデータは1文字!

パズルゲームのおもしろさの重要な要素の1つにステージ数の多さがあるとわたし(編集部F)はつねづね考えています。そこで、今回は1画面プログラムでありながら、100面ものステージデータを持つ『猫に小判』を解析してみたいと思います。

1画面という限られたスペースでプログラムを作るとき、とくに頭を悩ませるのは、いかにしてデータを短くするか? ということでしょう。DATA文が多いとプログラムが長くなってしまい、かといってステージ数が少なすぎるとおもしろくもなるとなくなってしまい……とい

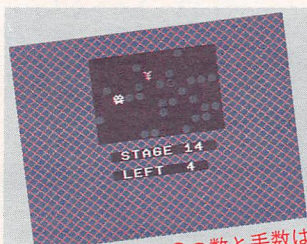
ったジレンマに1度でもおちいってしまったことのある人もいることと思います。そういった人にぜひ、このプログラムのテクニックを利用することをおすすめします。

このプログラムでは、まず行2の始めにある、
A=ASC(MID\$(“21……&e”, K, 1))
のMID\$関数で文字列の左からK番目(ステージ数)の1文字をとり、ASC関数でその文字のキャラクターコードを求め、これから手数、いわゆる数の設定をしています。つまり、この1文字で、各ステージのステージデータの役割をはたしているのです。

自由自在に乱数をコントロール

ここまでは一般的に行われていることの応用なのですが、ここからが普通のプログラムと違うところです。問題のゲームのステージ設定なのですが、これはなんと乱数を制御

して行っているのです。乱数を制御すると聞くとなんかヘンノと感ずるかもしれませんが、乱数の添字(RND(n)のnの部分)の値を変えることにより一定の乱数をつくりだ



①ステージ14の●の数と手数は「4」で設定している



②●、○、¥は無秩序にならんでいようだが乱数で制御している



③つまり、座標を乱数で一定の数値になるようにしている



④たとえばこのステージの12個の●はいつもこの位置にある

乱数と系列の関係

系列 回数	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
2	2	1	0	9	8	7	6	5	4
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1
4	4	3	2	1	0	9	8	7	6
5	5	3	4	5	6	7	8	9	0
6	1	0	9	8	7	6	5	4	3
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8
8	3	2	1	0	9	8	7	6	5
9	8	9	0	1	2	3	4	5	6

*この表は乱数の添字に-1〜9の数値を入れて系列を設定し、各系列の先頭から9個の乱数を取りその乱数(数値)を10倍し、小数点以下を切り捨てたものです。

すことができるのです。
A=RND(-1):FOR
I=1TO 9:PRINT
INT(RND(1)*10):NEXT

を実行してみてください。つねに同じ数値が表示されるはず。これは乱数に系列というものがあるからです。

乱数はこの系列にしたがって発生し、添字が負のときはその添字によって決まる系列を設定し、添字が正のときは設定された系列の乱数を次々につくり出します。つまり、上のプログラムでは、まず乱数を-1の系列に設定し、次にその系列の乱数を頭から順に表示しているわけです。

そこで、乱数がどのようなパターンで発生するかがわか

れば、その乱数を利用して、ステージを作成することも可能になるわけです。

『猫に小判』では、●、○、¥、空白の表示する座標を決定するのに乱数を使っています。座標の決定は行3のFOR〜NEXTループのなかで行われているもので、乱数の添字に-K(ステージ数)を入れ-Kによって決まる系列の乱数で座標を決定しています。

さらに同じループ内でZとIを利用して●、○、¥、空白のどれを表示するかを決めているのです。

このようにして、『猫に小判』では乱数を使うことによりDATA文を使わずにステージデータを1文字に持たせることに成功しているのです。

好評発売中!

増刊 MSX

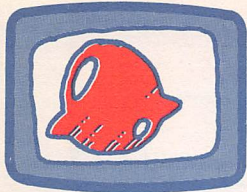
プログラムコレクション

①

③

ROM版

定価5800円
ホリソフ
03
432
447
1



らいとUFO

RAM8K

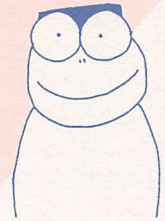
MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

10 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:
X=100:Y=100:SPRITE$(0)=""^"ソz4":SPRITE
$(2)=STRING$(33,255):E$=CHR$(27):T=200:R
=RND(-TIME):FORI=384TO727:P=VPEEK(I):VPO
KEI,PORP/2:NEXT
20 UX=INT(RND(1)*240):UY=INT(RND(1)*172+
8):PUTSPRITE1,(UX,UY),1,0
30 S=STICK(0):GX=(S<9ANDS>5)-(S>1ANDS<5)
:GY=(S=8ORS=1ORS=2)-(S<7ANDS>3):BX=BX-GX
:BY=BY-GY:X=X-BX:Y=Y-BY:PUTSPRITE0,(X,Y)
,8:IFABS(X-UX)<16ANDABS(Y-UY)<16THEN80
40 FORI=1TO2:PUTSPRITEI+1,(X-BX*I*3-8,Y-
BY*I*3-8),11,2:NEXT:IFT=0THEN90
50 IFX>239ORX<0ORY>179ORY<0THEN90
60 IFT=30THENPLAY"O6S0M5000L32AAAAAA"
70 T=T-1:SC=SC+10:PRINTES"Y &TIME":T;E$"
Y 0SCORE ";SC:GOTO30
80 SC=SC+500:T=T+50:PLAY"O5L4S0M7000CGE"
:GOTO20
90 PLAY"L4O6S0M9000AED3E2M20000C+1","V12
O5F2D2D3E1","V10O5A2F2F3E1":PRINTES"Y(+G
AME OVER":FORI=0TO1:PUTSPRITE1,(UX,UY),R
ND(1)*15:I=-STRIG(0)ORPLAY(0):NEXT:SC=0:
X=100:Y=100:BX=0:BY=0:T=200:CLS:GOTO20
  
```

Byうたかた



さかたくんの先輩です

パソコンをはじめてから、もう5年間。プログラムを送り続けてきたけれど、総ボツをくらっていました。ありがたいことです。これで5年間の苦勞(したというほどのものでもない)がむくわれました。ところでおいらは、そのむかしファンダムに掲載されていたさかたくんの先輩です。さかたくん、しっかりおどろいてね。と、いうわけでこのゲームはおいらの血と汗と涙の結晶です(嘘)。おもしろいのでぜひプレイしてみてくださいとはいは耳が裂けてもいません。うーん、謙虚。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……赤UFOの座標
BX、BY……赤UFOの座標増分(加速度)
GX、GY……赤UFOの加速度増分
UX、UY……黒UFOの座標

■その他の変数

E\$……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る
I……ループ用
P……太文字用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SC……スコア
T……タイム

プログラム解説

10初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●変数初期化●太文字処理

20黒UFO表示

●黒UFO表示位置決定、表示

30赤UFO移動

●赤UFO移動(スティック入力)●赤UFO表示●赤UFOと黒UFOの衝突判定

40ライト表示

●ライト表示●タイムオーバー判定

50判定

●赤UFOが画面からはみ出し



たかの判定

60アラーム

●残りタイム30で効果音(アラーム)をならす

70スコア等表示

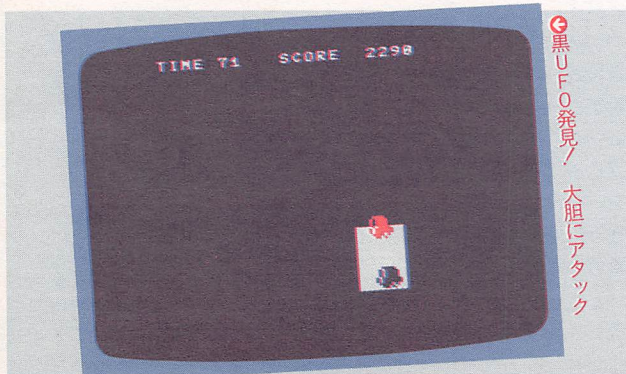
●タイム、スコア計算表示

80衝突処理

●赤UFOと黒UFOの衝突処理●効果音●行20へ飛び

90ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●黒UFO点滅●リプレイ処理



黒UFO発見! 大胆にアタック



ザ

チキン

レース

The Chicken Race

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

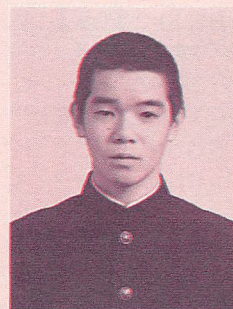
1 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:G$=CHR$(0):A=
RND(-TIME):COLOR15,1,1:A$=CHR$(27):VPOKE
8223,153:SPRITE$(0)=CHR$(28):SPRITE$(1)=
G$+"¥わり×PP":SPRITE$(2)=CHR$(14):SPRITE$
(3)=G$+"Nまきわ×Pい":C(0)=9:C(1)=15
2 X=0:Y=103:P=0:B=INT(RND(1)*10+1)/10:PR
INTA$Y/"STRING$(25,"ん"):GOSUB7
3 IFSTRIG(0)THENX=X+I:I=I+.5:P=-(P=0)*2:
S=X:X=-(X>210)*210-(X<210)*S:GOSUB7:GOTO
3ELSEIFI=0THEN3
4 X=X+I:I=I-B*2:IFI>0ANDX<210THENGOSUB7:
GOTO4ELSEIFX>193THENX=210:PRINTA$Y2!テメー
!もっレシュウシロ コケッ!タスケテ":FORY=104TO209STEP2
:GOSUB7:NEXT:PRINTA$Y2%ヤキトリたぁー!":GOTO6
5 IFX<194ANDX>183THENPRINTA$Y2&ヤッタタ コケ
ッ!!":PLAY"S8M500L1605CDECEDEEFGEFGGABGABO
6L2C":GOSUB8:GOTO6ELSEPRINTA$Y2#コケコ!あと
":INT(184-X)/10:"mたったコケ!"
6 PRINTA$Y#'PUSH SPACE":PRINTA$Y&+TO":
PRINTA$Y)START!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
ANDPLAY(0)+1:NEXT:RUN
7 FORK=0TO1:PUTSPRITEK,(X,Y),C(K),K+P:NE
XT:PLAY"L64S4M10004C":RETURN
8 PRINTA$Y2#おめてう! チキンウラタンてす":RETURN

```



BY ハイ!そめい役サロ

裏技はありません



採用ありがとうございます。この通知が来ていてそれを見た日は、とお一つもVery Veryにうれしいです。プログラムは、授業中に眠りからさめたときに思いついたアイデアにもとづいて作られたものです。このゲームは、なかなか熱中しておもしろいと思います。それからこのゲームには裏技はありません。あと、キャラクターを作ってくれた板小橋くん、どうも!



リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「¥」は、画面表示では空白になります。また、このままでは打ちこめません。K

EY1, CHR\$(254)と打ち、リターンキーを押すとF1キーで打ちこめます。

変数の意味

■スプライト座標

X, Y……チキンの座標

■その他の変数

A……乱数初期化

A\$……エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る

B……プレーキのつよさ

C(n)……チキンの色

G\$……スプライト定義用CH

R\$(0)が入る

I, K……ループ用

P……スプライトパターン番号

S……スピード

プログラム解説

①初期設定1

●初期設定●スプライトパターン定義●変数初期化

②初期設定2

●変数初期化●プレーキのつよさ決定●ゲーム画面表示

③チキン移動

●トリガー入力●チキンのスピード計算

④プレーキ

●チキンプレーキをかける●かけ落下判定処理

⑤判定

●成功時の判定処理●命だけは助かったときの判定処理

⑥リプレイ

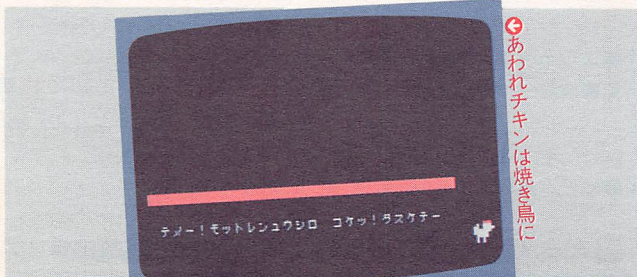
●リプレイ表示と処理

⑦チキン表示

●チキン表示●効果音

⑧成功

●成功メッセージ表示



あわれチキンは焼き鳥に

好評発売中!

増刊

MSXプログラムコレクション

③

1〜4月号のファンダム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録はじめてのデイスコドライブほか記事満載。定価780円(徳間書店)



スペースショットⅡ

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

⑨行2にある「■」は48ページの注意を参照して打ちこんでください

```

1 COLOR8,1,1:SCREEN1,1:WIDTH32:DEFINT A-Z
:ONSPRITEGOSUB9:VPOKE8208,32:ES=CHR$(27)
2 FORI=1TO93:VPOKEI+14335,255-ASC(MID$(
セカカ「エカエンひてチノてろろ■ひひチチひらろ■「チノひらろ■「あいユン■
ェいしノユユらろ〜・ロ・ロ・ロ〜いえてええノひひンェェェェェェンもめめほまめむま
むめほほまむまめめほほれ",I,1)):NEXT:KEYOFF:SOUND8,
16:SOUND6,30:M=-20:X=15:P=1:I=14408
3 D=RND(1)*2:A=2+RND(1)*8+D*16:B=0:C=RND
(1)*(P≠16+2):D=1+(D=1)*2:PRINTES"Y )SCOR
E"F*10:IFPMOD16=0THENC=5-(P=0):O=C*10-41
4 T=VPEEK(I+C*3+B≠8):D=D-Q*D*(C<5)*(B>8)
5 S=STICK(0):A=A+D*(3ANDT):B=B+T≠4-2:PUT
SPRITE8,(L,M),5:IFA<20RA>28THEND=-D
6 PUTSPRITE1,(A*8,B*8),C*2+3,C+1:IFC>VPE
EK(B*7+P)MOD7THENVPOKE6177+A*B*32,133
7 X=X+(S=3)*(X<29)-(S=7)*(X>1):IFM>-20TH
ENM=M-16ELSEIFSTRIG(0)THENM=148:L=X*8
8 SPRITEON:PUTSPRITE0,(X*8,164),15:PRINT
E$L";:SOUND7,7:IFVPEEK(6817+X)>32THENB=
20ELSEIFBMOD8=0THEN4ELSEIFB<22THEN5ELSE3
9 SPRITEOFF:SOUND13,0:IFB>19THENSOUND12,
99:POKE-869,1:RUNELSEF=F+C+1:M=-20:T=5:Q
=RND(1)*3:SOUND12,30-(C≠5>0)*99:IFO>0THE
NO=O-1:RETURN5ELSEP=P+1:P=PMOD65:RETURN3

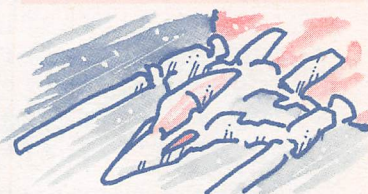
```

BY 塚原 華樹



このプログラムは知る人ぞ知る、スペースショットの続編です。スペースショットは、わたしの初採用作品で、とても印象深いものです。あのときは採用率1割というよいことを書きましたが、今年は、6本中4本が採用。なんと6割6分6厘となりかなりの好成績。いま採用されない人もどんどん送りましょう。次回からは1画面プログラム以外の作品を送りたいと思います。

今年は6本中4本が採用



変数の意味

■スプライト座標

X……自機のX座標⇒×8して表示

L、M……自機ミサイルの座標

A、B……敵の座標⇒×8して表示

■その他の変数

C……敵の種類判別用

D……敵の左右の移動用

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

F……スコア

I……ループ用/VRAMのアドレス計算用

O……敵要塞がミサイルに耐えられる回数

P……倒した敵の数

Q……敵の移動方向決定用

S……スティック入力用

T……敵の移動用データ読みこみ用

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●キャラクタの色設定●変数初期設定

②スプライト定義

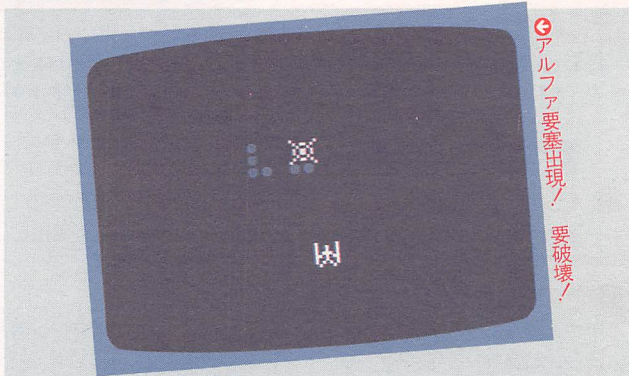
●スプライトパターン定義(VRAMに書きこまれたパターンデータは敵の移動用データとしても使用される)●PSG設定●変数初期設定

③敵移動1

●敵の座標計算●スコア表示

④敵移動2

●敵の移動用データ読みこみ



⑨アルファ要塞出現! 要破壊!

⑤敵移動3

●スティック入力●敵の座標計算●自機ミサイル表示

⑥敵表示

●敵表示●敵ミサイル表示

⑦自機移動

●自機移動●自機ミサイルの発

射判定(トリガー入力判定)

⑧自機表示

●自機表示●敵ミサイルと自機の衝突判定

⑨ゲームオーバー

●敵と自機の衝突処理●リプレイ処理

HI-JUMP2

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は41ページにあります

BY 大沢元春



女の子に縁がありません

突然ですが、次回作の紹介をします。次回作「さらなんだ」は、1画面で沙羅曼蛇のステージ3を作ってみたので楽しみに待っていてください。それから、ぼくは男子校に通っています。だから女の子に縁がありません。そこで、10~16才ぐらいでゲームが好きなお女の子で文通してくれる人は、手紙ください。これを読んでいて姉妹のいる人は、手紙を書くようにいってやってください。それでは期待しないで待っています。

```

1 SCREEN5:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:D=3
2 COLOR7,1,1:SETPAGE,1:CLS:D=D+2:R=R+1:L
  LINE(10,0)-(90,212),D,BF:LINE(10,70+C)-(9
  0,130),1,BF:M=60:P=1:Y=179:C=C+5:X=0:N=0
3 SETPAGE,0:CLS:FORI=30TO230STEP50:LINE(
  I,0)-(I+4,180),D,BF:LINE(0,180)-(255,210
  ),6,BF:NEXT:DRAW"BM9,190":PRINT#1,"ST"R
4 J=0:SETBEEP1,4:IFSTRIG(0)=0THENX=X+1:G
  OSUB9:GOSUB7:GOTO4
5 GOSUB7:IFSTRIG(0)=-1THENJ=J+1:B=-J:BEE
  P:IFJ>18THENSETBEEP2:BEEP:GOTO4ELSE5
6 J=J-1:Y1=Y:Y=Y-J:X=X+1:GOSUB9:GOSUB7:L
  LINE(X-2,Y)-(X,Y1),3,B:IFJ=B+1THENJ=0:LIN
  E(30+N*50,0)-(34+N*50,180),D,BF:N=N+1:M=
  RND(1)*80+10:GOTO4ELSE6
7 T=T+1:M=M+P*(W+2):IFM>980RM<9THENP=-P
8 PSET(X,Y),3:COPY(10,60)-(14,140),1TO(3
  0+N*50,M),0:RETURN
9 IFX>250THENSETBEEP3:BEEP:IFD=15THEND=3
  :W=W+1:C=0:GOTO2ELSE2
10 IFPOINT(X,Y)<2 THENRETURN
11 PLAY"V15L202FCF":FORI=2TO15:CIRCLE(X,
  Y),I*3,I:NEXT:DRAW"BM90,100":PRINT#1,"GA
  ME OVER":T:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
  
```

変数の意味

■グラフィック座標

X,Y.....主人公の座標
J.....主人公のY座標増分
Y1.....主人公の直前のY座標
B.....主人公のジャンプ時のY
方向の最高到達座標
M,N.....障害物の座標

■その他の変数

C.....障害物の抜けられる幅
D.....障害物の色



I.....ループ用
P.....障害物の縦移動方向決定
R.....ステージ数
T.....スコア
W.....障害物の移動速度

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●グラフィック画面
をオープン●障害物の色設定

2画面作成1

●ページ指定(ページ1をアク
ティブページに指定)●変数初
期設定●ページ1に障害物を描
きこむ●変数初期設定

3画面作成2

●ページ指定(ページ0をアク
ティブページに指定)●ページ
0にステージ画面を描く●ステ

ージ数表示

4主人公移動

●変数初期設定●PSG設定●
移動判定処理(トリガー入力判
定処理)●各サブルーチンへ飛
ぶ

5ジャンプ1

●ジャンプ判定処理(トリガー
入力判定処理)●ジャンプ時の
Y方向の最高到達座標決定

6ジャンプ2

●ジャンプ中の主人公移動、表
示●着地判定●クリアした障
害物の表示

7障害物移動

●スコア計算●障害物移動●障
害物の移動方向を決定

8表示

●自分表示●障害物表示

9クリア

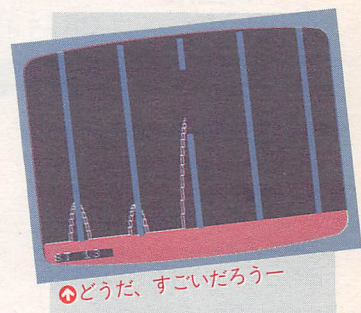
●ステージクリア処理●変数の
初期化●行2へ飛び

10ゲームオーバー

●ゲームオーバーの判定(主
人公のいる座標の色を調べる)

11リプレイ

●効果音●主人公の爆発表示●
メッセージ表示●リプレイ処理



どうだ、すごいだろー

好評発売中!

増刊 MSX

プログラムコレクション

①

③

ROM版

ポリソフト

03

4321471

問合わせ先

4321471

テク

5800円

3

4

5

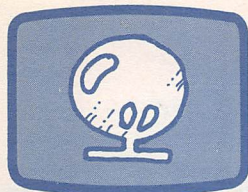
6

7

8

9

〈ファンダム・ニュース/その4・「ファンダム通信」について〉つり、ファンダムにプログラムを投稿していただいた方が、この「ファンダム通信」を手にとり読むことができます。「ファンダム通信」創刊号(Vol.1)は、すでに1987年4月から10月までにプログラムを投稿された投稿者のみなさんに送ります。今後は、隔月に発行していく予定になっていますのでよろしくお願いします。



スカイ

移植版

SKYゲーム

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

①行にある「※」は51ページの注意を参照して打ちこんでください

```

1 COLOR7,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH31:DI
MW(22):A=RND(-TIME):E$=CHR$(27):SPRITE$(
0)="8≡≡T8"+CHR$(16)+"!":SPRITE$(1)="♠タわ
※+!み":FORI=760TO773:READA$:VPOKEI,VAL("&
h"+A$):NEXT:VPOKE8203,66:VPOKE8204,4:DAT
A81,0,0,40,2,55,FF,FF,7F,FF,FF,BF,FD,AA
2 FORI=0TO1999:NEXT:CLS:PRINTE$"Y7"STRI
NG$(30,96)E$"Y7"CHR$(T/2+45)STRING$(9-T,
95)E$"Y+.STAGE" T+1:FORI=1TO22:W(I)=RND(1
)*6-3:PRINTE$"Y"CHR$(I+32)"STRING$(ABS
(W(I)),61+SGN(W(I))):NEXT
3 FORX=7TO255:PUTSPRITE0,(X,0),15,1:BEEP
:IFSTRIG(0)THEN4ELSENEXT:GOTO6
4 FORY=2TO177:SOUND0,Y/4+50:SOUND8,9:S=S
TICK(0):Z=((S=7)-(S=3))*2+W(Y/8):IFX+Z>8
ANDX+Z<248THENX=X+ZELSE6
5 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:NEXT:IFVPEEK(688
0+X/8)=95THENPRINTE$"Y./せいとう!":PLAY"SM60
0006L16GGGGE8G8AAG8EEEEED8EFE8D8CCC8":T=T
+1:IFT<8THEN2ELSEPRINTE$"Y0.おめてゝとう":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 SOUND7,7:PLAY"L12V12EV8EV4E":PRINTE$"Y
./しっは°い":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

```



BY ChoCo



BOKU, CHOCHO TTEJUN
DAYO. OMOSIROINE.

このゲーム、わかる人にはわか
ると思いますが、昔なつかし
(?)の『プログラムボシエツ』
に掲載されていたプログラムの
移植版なんですよ。けどど
くはPC-88(原作の機種)を
持っていないので、アイデア
だけもらって、あとは勝手にプロ
グラムしました。いかがなもの
でしょうか。ところでMSX・
FANって太っ腹ですよ。た
った1本採用されただけで掲載
号、投稿謝礼、プログラムコレ
クションの本とサンプルのROM
など、いろいろなものを送っ
てくれるんだもん。1日でプロ
グラムするほどにとっては、な
にか悪いことをしているよう
な気がするのだった。

MSX・FANって太っ腹

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……人間の座標⇒×8し
て表示。ただしXは飛行船のX
座標としても使用される
Z……人間のX座標増分

■その他の変数

A……乱数初期化用
A\$……キャラクタパターンデ

ータ読みこみ用

E\$……エスケープシーケンス

用:CHR\$(27)が入る

I……ループ用

S……スティック入力用

T……ステージ数

W(n)……風力および風向用

プログラム解説

①初期設定

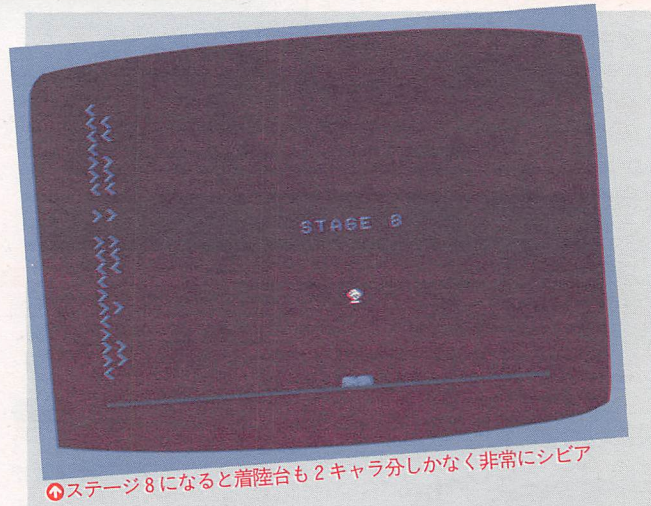
●初期設定●スプライトパター
ン定義●キャラクタパターン定
義●キャラクタパターンデータ
(行1で読みこみ)

②画面表示

●ゲーム画面表示●風力および
風向の設定、表示

③飛行機表示

●飛行機移動表示●落下判定
(トリガー入力判定)



④ステージ8になると着陸台も2キャラ分しかなく非常にシビア

④人間移動

●人間落下●効果音●人間X方
向移動(スティック入力処理)●
左右の壁に当たったら行6へ

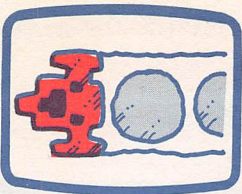
⑤人間表示

●人間表示●着陸判定処理●全
面クリア判定処理

⑥ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●リ
プレイ処理





ぱつぱら・びいむ

RAM8K

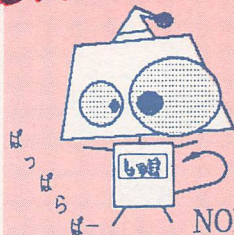
MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```

1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF
:DEFINT A-Z:X(0)=2:Y(0)=2:X(1)=29:Y(1)=21
:C(0)=1:C(1)=3:ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON
2 VPOKE8208,172:FORI=0TO31:VPOKE&H3800+I
,VAL("&H"+MID$("1818BDA5E7DBFF99FC705CE7
E75C70FC99FFDBE7A5BD18183F0E3AE7E73A0E3F
",I*2+1,2)):NEXT:FORI=1TO22:LOCATE1,I:PR
INT"●"STRING$(28,CHR$(32-101*(I=1OR I=22)
))"●":NEXT:DEFFNA=- (P=0):AD=8197
3 P=FNA:S=STICK(P):C=C(P):C=C-(1+(C=3)*4
)*(S=3)+(1+(C=0)*4)*(S=7)
4 A=X(P)-(C=1)+(C=3):B=Y(P)+(C=0)-(C=2):
PUTSPRITEP,(A*8,B*8-1),3*P+5,C:SWAPX(P),
A:SWAPY(P),B:LOCATEA,B:PRINT"●":C(P)=C:I
FVPEEK(&H1800+X(P)+Y(P)*32)=133THEN6ELSE
IFSTRIG(P)THENGOSUB5:GOTO3ELSE3
5 IFD(P)=3THENRETURNELSE D(P)=D(P)+1:VPOK
EAD,71+34*P:FORI=0TO1:M=X(P):N=Y(P):FORJ
=0TO5:M=M-(C=1)+(C=3):N=N+(C=0)-(C=2):IF
M<2ORM>29ORN<20RN>21THENNEXTJ,I:RETURNEL
SELOCATEM,N:PRINTCHR$(42-I*10):IFM=X(FNA)
ANDN=Y(FNA)THENP=FNAELSENEXTJ,I:RETURN
6 LOCATE8,11:PRINT"PLAYER" FNA+1;" WIN!":
FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

BT NORIO



NORIO

うちの犬は「えいざぶろう」です

ほくは、ほんとうについていま
す。今日、ファミラムの採用通
知が来て、それと一緒に某雑誌
の懸賞で当たったショルダーバ
ッグが届いていました。2、3か
月まえにはゲームとCDが当た
りました。そのまえにも、サン
ダルとエアガンと財布が当た
ったことがあります。すべて実
話です。ところで、このゲーム
は2人用なので、1人では遊べ
ません(あたりまえ)。ビームが
きれいだと自分では思っていま
す。ところで、うちの犬は「えい
ざぶろう」です。友達のところ
には、ロッキーとガマッキーとい
うのがいます。ロッキーは
FM77、マッキーはPC98を
持っています。ただそれだけで、
べつに意味はありません。

変数の意味

■スプライト座標

A、B……プレイヤー表示用座
標⇒それぞれ×8、×8-1し
て表示。ただし、X(n)、Y(n)
と入れ替えたのは煙の座標と
して使用する
X(n)、Y(n)……各プレイ
ヤーの座標保存用

■テキスト座標

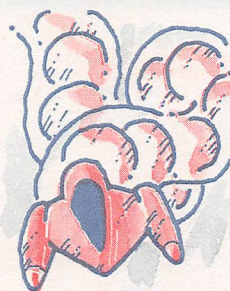
M、N……ビームの座標

■その他の変数

AD……VRAMのアドレス(01
97が入る)
C……プレイヤーの回転方向
C(n)……各プレイヤーの回転
方向保存用
D(n)……ビーム発射回数×行5

にあるD(P)=3の3を変更す
るとその変更した数値の回数だ
けビームが撃てるようになる
FNA……移動するプレイヤー
決定(ユーザー定義関数)

I、J……ループ用
P……プレイヤー判別フラグ(0=
プレイヤー1、1=プレイヤー2)
S……スティック入力用



プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●変数初期設定●ス
プライト衝突時の割りこみ先指
定および許可

2 画面設定2

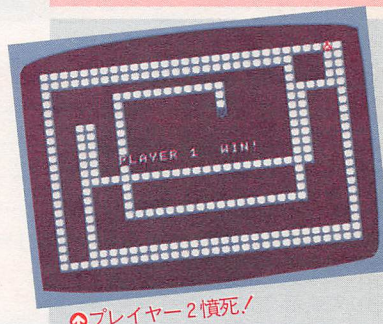
●キャラクタの色設定●スプラ
イトパターン定義●ゲーム画面
表示

3 方向設定

●移動プレイヤー決定●回転方
向決定処理(スティック入力)

4 移動

●プレイヤー移動●プレイヤー
表示●煙表示●プレイヤーと煙
の衝突判定●ビーム発射判定
(トリガー入力判定)



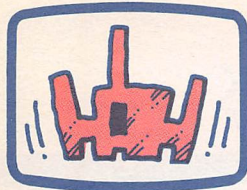
↑プレイヤー2 懐死!

5 ビーム表示

●ビーム発射回数判定●プレイ
ヤーによってビームの色を変更
●ビーム表示※FORJ=0T
O5の5の値を大きくするとビ
ームの射程距離が伸びる●命中
判定

6 ゲームオーバー

●ゲームオーバー表示●リプレ
イ処理



リトル スペース ファイター

Little Space Fighter

RAM8K

MSX MSX2

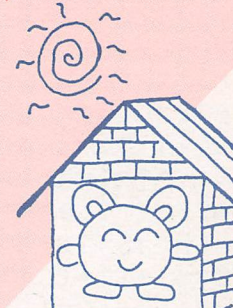
遊び方は43ページにあります

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:FORI=0TO6:VPOKE312+I,VAL("&H"+M
ID$("77143EAA7F1463",I*2+1,2)):NEXT:FORI
=0TO18:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("10109
1BDADEFBDAD7EFFFFFFF7E6060F0",I*2+1
,2)):NEXT:VPOKE8196,113:DATA16,0
2 N$=STRING$(16,39):ONSPRITEGOSUB7:CLS
3 VPOKE8222,17:RESTORE:READW,K,B,M,D,X,Y
:FORI=1TO10STEP2:LOCATE10,I:PRINTN$:NEXT
4 PUTSPRITE0,(W*8,M*8),10:A=STICK(0):W=W
+(A=3)*(W<25)-(A=7)*(W>10):IFO>22THEND=R
ND(1)*15+10:O=0:DATA6144,22,15,-1,0
5 PUTSPRITE2,(X*8,Y*8),7:PUTSPRITE1,(D*8
,O*8),6:SPRITEON:IFK=1THENY=Y-2:K=- (Y>0)
ELSEIFK=0ANDSTRIG(0)THENX=W:Y=21:K=1
6 O=O+2:Z=B+X+Y*32:IFVPEEK(Z)=39THENPLAY
"V15T255L3204FG":VPOKEZ,240:V=0:FORI=10T
O25:V=V+VPEEK(&H1820+I):NEXT:IFV=3840THE
N7ELSEK=0:X=-1:Y=0:GOTO4:ELSEIFVPEEK(B+W
+(M-1)*32)=39THEN7ELSE4
7 SPRITEOFF:IFO>21THENK=0:D=-2:O=-2:POKE
-869,1:GOTO2ELSEK=0:PLAY"V15T255L64CEG":
X=-1:O=209:FORI=0TO1:PRINTCHR$(11);CHR$(
27)+"L":NEXT:LOCATE10,1:PRINTN$:RETURN

```

BY 山の幸



いまはとっても幸せなんです

はじめまして、山の幸です。
『Little Space Fighter』の
採用ありがとうございます。ほ
くのペンネームの由来は、いま
とっても幸せなので幸せの幸を
取ってつけました。ほくは某中
等学校の3年4組出席番号1番
です。ではここでクイズです。
わたしは誰でしょう？ それは
さておき、MSX・FAN6月号
掲載の川本健二さんの作品
『MAZE BATTLE』を見て感
動しました。1画面でこんなす
ごいことができるのかと。ほく
もこんなプログラムをつくれ
たらなあと思っております。最
後にひとこと、やったあ!!

変数の意味

■スプライト座標

W, M……自機の座標⇒×8し
て表示

X, Y……ミサイルの座標⇒×
8して表示

D, O……いんせきの座標⇒×
8して表示

■その他の変数

A……スティック入力用

B……VRAMのアドレス

I……ループ用

K……ミサイル発射フラグ
(1=発射)

N\$……インバーダー表示用

V……クリア判定用(画面最高
位置のキャラクタのキャラク
タコードの合計)

Z……ミサイルの上方にあるキ
ャラクタのキャラクタコード

プログラム解説

①初期設定1

●初期設定●キャラクタパター
ン定義●スプライトパターン定
義●変数の初期値用データ1
(行3で読みこみ)

②初期設定2

●横1列分のインバーダーのキ
ャラクタをN\$に入れる●スプ
ライト衝突時の割りこみ先指定

③画面表示

●ゲーム画面表示●各変数の初
期値読みこみ

④自機表示

●自機表示●自機移動(スティ
ック入力)●いんせきのX座標
の設定●変数の初期値用データ
2(行3で読みこみ)

⑤いんせき表示

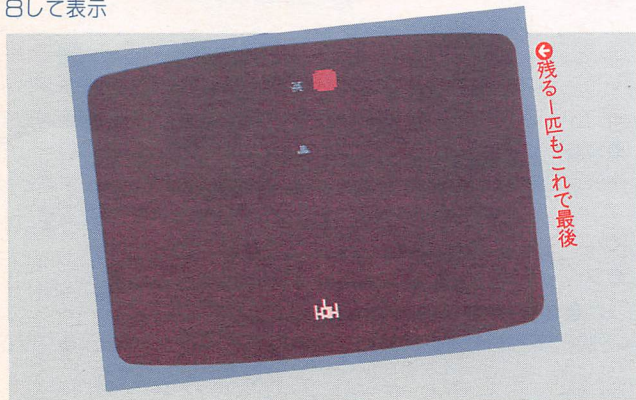
●いんせき表示●ミサイル移動、
表示●ミサイル発射判定(トリ
ガー入力)

⑥いんせき移動

●いんせきの移動●ミサイルと
インバーダーの接触判定●ク
リア判定●プレイヤーとインバ
ーダーの接触判定

⑦接触判定

●いんせきとミサイルの接触判
定●いんせきと自機接触判定

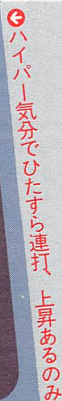


④残る1匹もこれで最後



遊び方は43ページにあります

定価 5800円。 問い合わせ先 テク
ホリソフト ☎ 03-432-4471





ソリッド

ゴルフ

SOLID GOLF

RAM16K

MSX MSX2

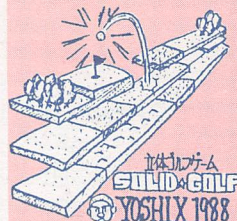
遊び方は37ページにあります

```

10 '●● SOLID-GOLF 1988.MAY BY YOSHIX ●●
20 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32
:DIMMD$(35),M$(18),P(18):DEFUSR=342:ONSP
RITEGOSUB340:LOCATE9,8:PRINT"<SOLID GOLF
>":LOCATE9,12:PRINT"JUST A MINUTE":FORI=
48TO90:FORJ=0TO6:Q=I*8+J:VPOKEQ,VPEEK(Q+
1)ORVPEEK(Q)/2ORVPEEK(Q+1)/2:NEXTJ,I:H=1
:HS=9:QH=1
30 FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"3C5EBFBFFFFF7E3C303C3F3C302020F8",I*2+
1,2)):NEXT
40 FORI=0TO11:Q=ASC(MID$("アイクエタabcdef",
I+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEQ+J,VAL(
"&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=8214TO8217:READJ:VPOKEI,J:NEXT
60 FORI=6TO35:READMD$(I):NEXT
70 FORI=0TO5:READXZ(I):NEXT
80 FORI=1TO18:READM$(I),I$:P(I)=VAL("&H"+
I$):NEXT
90 ' TITLE
100 CLS:LOCATE9,8:PRINT"<SOLID GOLF>":LO
CATE7,12:PRINT"SPACE = START":LOCATE11,1
4:PRINT"f = CONTINUE":LOCATE10,17:PRINT"
1988 YOSHIX"
110 IFSTRIG(0)THENH=1:GOTO120ELSEIFSTICK
(0)=3THENS=QSELSE110
120 ' HOLE START!
130 N=0:IFPLAY(0)THEN130ELSECLS:LOCATE8,
7:PRINT"HOLE":H;"START!":GOSUB430:LOCATE
11,14:PRINT"PAR":P(H):PLAY"T20004S9M7000
L8EDCFEDGFAGFGFFFEEDDC1"
140 IFPLAY(0)THEN140
150 FORI=0TO20STEP19:LOCATE,I:PRINTSTRIN
G$(32,"/"):NEXT:FORI=1TO18:LOCATE,I:PRIN
T"/";SPC(28);"/":NEXT
160 FORI=0TO2:FORJ=0TO6:M=VAL(MID$(M$(H),
I*7+J+1,1)):IFM=5THENPUTSPRITE1,(J*32+2
8,I*48+31),8
170 FORQ=0TO5:IFMD$(M*6+Q)=""THENNEXTQ,J
,IELSELOCATEJ*4+2,I*6+Q+1:PRINTSTRING$(4,
MD$(M*6+Q)):NEXTQ,J,I:X=32:Y=144
180 N=N+1:LOCATE1,21:PRINTUSING"HOLE ##
PAR ## NO### SCORE+### ANGLE POWER MI
N+++++HMAX":H;P(H);N;S:XA=X:YA=Y:PUTS
PRITE0,(X-4,Y-9):SPRITEON
190 ' DOKOE UTOUKANA?
200 RESTORE530:FORI=0TO13:READJ:SOUNDI,J
:NEXTI
210 A=USR(0):FORI=0TO5:LOCATE7,22:PRINTC
HR$(97+I):FORJ=0TO8:IFSTRIG(0)THENXX=XZ
(I):GOTO220ELSEIFINKEY$=CHR$(27)THENQS=S
:GOTO400ELSENEXTJ,I:GOTO210
220 FORI=0TO64:PUTSPRITE2,(144+I,176),10
,0:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENYY=-(I/6)-
1:GOTO230ELSEIFI$=CHR$(27)THEN210ELSENEX
T:GOTO220
230 IFVPEEK(6144+X*8+(Y*8)*32)=192THENXX
=XX/2:YY=YY/2
240 ' MAIN
250 V=VPEEK(6144+((X+XX)*8)+((Y+YY)*8)*3
2)

```

BY YOSHIX



手ができません

どうも、YOSHIXです。2度目の採用ありが
とうございます。このゲーム、最初は1画面の
予定だったのが、なんだかんだやっているう
ちに5画面になってしまいました。でも、まあ
まあ楽しめると思います。最近、マシン語を
勉強中ですが、マシン語モニタを打ちこむの
が面倒で、手ができません。誰か持っている人
で移植してくれる人いないかなあ? とこ
ろで、MSX・FANの採用通知が来るのはと
ても早いんですね。たいてい、送ってから1か
月以内に来るんだもん。なお、絵の一部が汚
れているのはN・MAEDA氏のせいです。

```

260 IFY+YY<8THENY=Y-YY*2:YY=-YY*2:X=X-XX
270 IFV=200THENPUTSPRITE0,(X+XX-4,Y+YY-9
):BEEP:PLAY"T200V1502L4DR8DR8D":N=N+1:FO
RI=0TO1000:NEXT:X=XA:Y=YA:GOTO180
280 IFV=32THEN320
290 IFINSTR("イクノ",CHR$(V))=0THENIFY>=0
THENYY=-YY*3:XX=XX/3:IFY>0THENYY=YY*2:X
X=-XX/2:GOTO320ELSE310ELSEYY=-YY
300 X=X-XX:XX=-XX:GOTO250
310 IFYY=0THENYY=-1:IFVPEEK(6144+X*8+(Y*
8+1)*32)<>32THENY=(Y*8-(VPEEK(6144+X*8+(
Y*8)*32)=32))*8:GOTO180
320 X=X+XX:Y=Y+YY:YY=YY+(YY>7)-(YY<7)
330 PUTSPRITE0,(X-4,Y-9):SOUND0,Y:SOUND1
3,9:GOTO 250
340 ' HOLE CLEAR!
350 QS=S:SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(0,208):S=
S-P(H)+N:IFS>9THEN400ELSEBEEP:LOCATE9,8:
PRINT"NICE CLEAR!"
360 PLAY"T20004S13M250L8DEEE4GFECDEDEFAB
1":IFH<>18THENH=H+1:GOTO120
370 ' ENDING
380 CLS:LOCATE7,5:PRINT"CONGRATULATIONS!
":LOCATE8,7:PRINT"18 HOLE CLEAR!":GOSUB4
30:IFHS>STHENLOCATE9,15:PRINT"YOU ARE TO
P!"
390 HS=HS+(HS-S)*(S<HS):IFSTRIG(0)THENH=
1:S=0:QS=0:FORI=0TO200:NEXT:GOTO90ELSE39
0
400 ' GAME OVER
410 LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER!":GOSUB43
0:PLAY"T25503L4S13M250AGFEGEDFEDCCC1"
420 PUTSPRITE0,(0,208):S=0:FORI=0TO3000:
NEXT:GOTO90ELSE420
430 LOCATE8,10:PRINTUSING"YOUR SCORE+###
":S:LOCATE8,12:PRINTUSING"HIGH SCORE+###
":HS:RETURN
440 ' DATA
450 DATA10387CBCFA56FCF6,7AF6ECF66AD6AAD
4,EAE4EA56AAD66C18,38382838283878DE,7DDF
FFFBFDEA57BC,DB75DB6DBFFFB7,2060FCFE67
230303,F8F0F0F89C0E0702,3078FC3030381F0F
,0C1E3F0C0C1CF8F0,1F0F0F1F3970E040,04063
F7FE6C4C0C0

```


460 DATA33,97,166,68,,,,,タ,,,,,エ,ア,イ,
ウ,ワ,エ,,,,,ネ,,,,,エ,エ,-8,-4,-1,1,4,8
470 DATA00000000000000002242425,3,22000520
022200222222,3,5222220000000022444423,5
480 DATA00010000023200242325,5,32200253
2000202223423,6,310020320023032222353,6
490 DATA002220002302122332225,6,34000050
2444202443344,6,024410520232002211121,5
500 DATA25201133322202221221,7,02124452
1442102144212,A,330503320020022433342,5
510 DATA002200002300202354444,8,01002105
1443022212121,9,5000000000000202444442,4
520 DATA202442002350002133222,8,52442020
1010202343434,9,102030500300202342444,8
530 DATA,,,,,,56,16,16,10,,60,9

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ボールの座標→それぞれ-4、-9して表示

XX、YY……ボールの座標増分(パワー)

XA、YA……ボールの旧座標

■その他の変数

A……USR関数呼び出し用

A\$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

H……ホール数

HS……ハイスコア

I、J、Q……ループ用

I\$……キー入力用

M……ホール表示用

M\$(n)……ホールデータ

MD\$(n)……各キャラクタ表示用

N……現在の打数

P(n)……各ホールの規定打数(パーの数)

QH、QS……ホール数、スコア保存用(コンティニュー時に使用される)

S……スコア

V……ボールとかさなっているキャラクタの判定用

XZ(n)……アングルデータ

プログラム解説

10 REM文

20 初期設定、太文字処理

30 スプライトパターン定義

40 キャラクタパターン定義

50 キャラクタの色設定

60 各キャラクタ読みこみ

70 アングル用データ読みこみ

80 ホールデータ読みこみ

90 REM文

100~110 タイトルデモ画面表示、キー入力処理

120 REM文

130~140 スタート画面作成

150~180 ホール表示

190 REM文

200 効果音

210 アングル設定(スティック、ESCキー入力処理)

220 パワー設定(リターンキー、ESCキー入力処理)

230 ボールがバンカーにあればパワーを半分にする

240 REM文

250 ボールの移動先にあるキャラクタを変数Vに入れる

260 ボールの移動先判定

270 池ポチャ判定処理

280~310 ボールが何にあたったかの判定処理

320~330 ボール移動、効果音

340 REM文

350~360 ホールをクリアしたときの処理

370 REM文

380~390 エンディング

400 REM文

410~430 ゲームオーバー

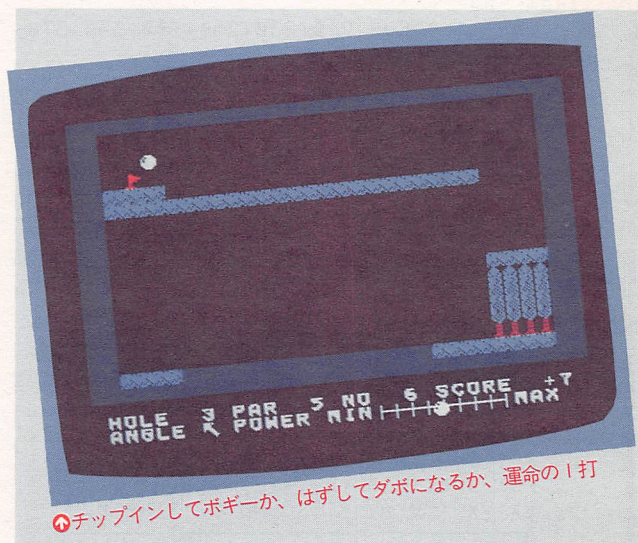
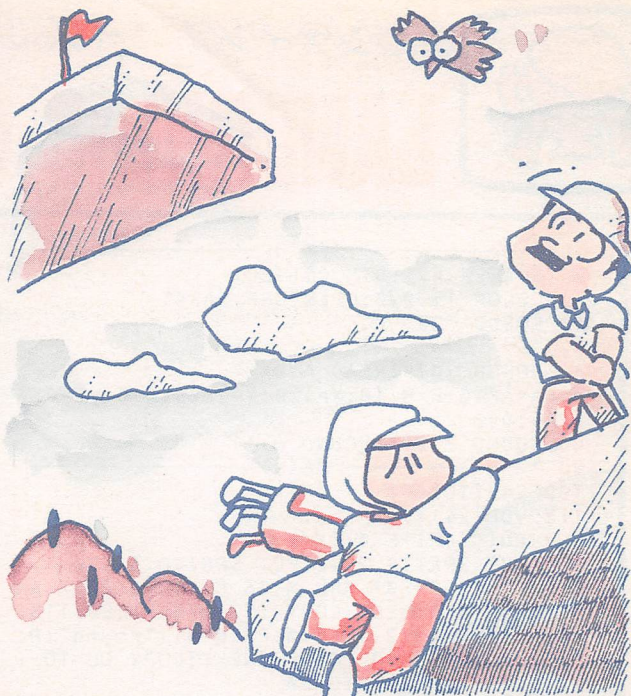
440 REM文

450 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

460 キャラクタの色データ(行50で読みこみ)／木、バンカーなどのキャラクタ(行60で読みこみ)／アングル用データ(行70で読みこみ)

470~520 ホールデータ(行80で読みこみ)

530 サウンドデータ(行200で読みこみ)



①チップインしてボギーか、はずしてダボになるか、運命の1打

新・プログラム確認用データ

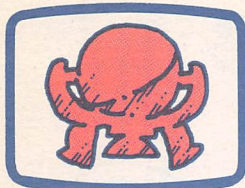
6月号からプログラムが変わりました。使い方は45ページをご覧ください。

10>127	20>160	30>120	40>248
50>54	60>51	70>10	80>182
90>232	100>17	110>187	120>51
130>250	140>214	150>59	160>57
170>160	180>237	190>160	200>126
210>83	220>166	230>9	240>202
250>69	260>251	270>5	280>201
290>188	300>82	310>96	320>249
330>159	340>131	350>236	360>200
370>8	380>80	390>20	400>254
410>45	420>139	430>15	440>117
450>93	460>117	470>152	480>231
490>119	500>133	510>213	520>143
530>198			

好評発売中！ 増刊

MSXプログラムコレクション 3

1~4月号のファンダム掲載の46本と月刊「テクノポリス」の4本を収録。はじめてのディスクドライブほか記事満載。定価780円。徳間書店



ランディング イズ ディフィカルト

LANDING IS DIFFICULT

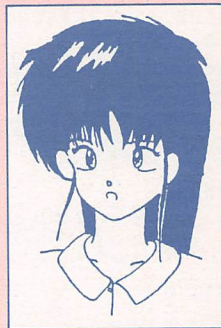
VRAM64K

MSX2専用

遊び方は36ページにあります

```
10 '-----SET UP-----
20 SCREEN 5,2:DIM CO(120)
30 COLOR 15,0,0:OPEN"GRP:"AS#1
40 GOSUB 720
50 '
60 GOSUB 1010:READ A,B
70 A=A/10:B=B/10:X=120:Y=100:VX=0:VY=0:V
=244:D=0
80 SOUND 7,247:SOUND 6,31
90 '-----MAIN-----
100 S=STICK(0)
110 VDP(24)=V
120 PUT SPRITE 0,(X,Y)
130 PUT SPRITE 2,,0:PUT SPRITE 3,,0
140 IF Y+18>201 AND X+16>C AND C+20>X AN
D VY<4 THEN BEEP:COPY (72,110)-(180,118)
TO CO:PSET(72,110),0:PRINT#1,"round";R;
"clear":FOR I=0 TO 999:NEXT:COPY CO TO (
72,110):R=R+1:GOTO 60
150 IF X<4 OR X>238 OR Y+16>210 OR Y<-15
THEN 500
160 ON S+1 GOSUB 210,230,260,300,330,370
,400,440,470
170 VX=VX+A:VY=VY+B:X=X+VX:Y=Y+VY:V=V+VY
180 IF V<0 THEN V=255
190 IF V>255 THEN V=0
200 GOTO 100
210 SOUND 8,0:RETURN
220 '-----MOVE SUB-----1
230 PUT SPRITE 2,(X,Y-16),9,5
240 VY=VY+1:SOUND 8,13:RETURN
250 '-----2
260 PUT SPRITE 2,(X,Y-16),9,5
270 PUT SPRITE 3,(X+16,Y),9,2
280 VX=VX-1:VY=VY+1:SOUND 8,15:RETURN
290 '-----3
300 PUT SPRITE 2,(X+16,Y),9,2
310 VX=VX-1 :SOUND 8,13:RETURN
320 '-----4
330 PUT SPRITE 2,(X+16,Y),9,2
340 PUT SPRITE 3,(X,Y+16),9,4
350 VX=VX-1:VY=VY-1:SOUND 8,15:RETURN
360 '-----5
370 PUT SPRITE 2,(X,Y+16),9,4
380 VY=VY-1:SOUND 8,13:RETURN
390 '-----6
400 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
410 PUT SPRITE 3,(X,Y+16),9,4
420 VX=VX+1:VY=VY-1:SOUND 8,15:RETURN
430 '-----7
440 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
450 VX=VX+1 :SOUND 8,13:RETURN
460 '-----8
470 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
480 PUT SPRITE 3,(X,Y-16),9,5
490 VX=VX+1:VY=VY+1:SOUND 8,15:RETURN
500 '-----GAME OVER-----
510 FOR T=0 TO 50
520 D=INT(RND(1)*11):D=D-5
530 SOUND 6,INT(RND(1)*31)
540 SOUND 8,15
```

BY お茶



おちゃー！ こんにちはとすばやく
いうこうなる。わけがない。いつ
も便器もとい電気じゃな〜い元気な
お茶です。いいかげん読者のかたも、
わたしはアホではないのか？と思
っていることだろう。だが、いつけ
んわたしはアホに見えるがじつをい
うとそうなんだ。というのは本当か
どうかは自分でも謎だ。ただレイカ
の塩辛が好物ということだけは判明
している。ところでこのゲームは99
面まであるのだが、とてもムズイ。
わたしもテスト的に見ただけでク
リアしたことがない。ほんとうにク
リアできるだろうか？ 前作のときの
文章はゴチャゴチャしすぎた。十分
に反省して今回もそうだ。だがそれ
が16年まえの誕生以来お茶4千年の
宿命なのだ！ わけわからん。

とてもムズイ

```
550 VDP(24)=ABS(V+D)
560 NEXT
570 '
580 SOUND 8,0:D=V
590 IF R=99 THEN PSET(72,48),0:PRINT#1,"
CONGRATULATIONS!":PSET(48,64),0:PRINT#1,
"YOU CLEARED ALL ROUNDS!"
600 PSET(96,100),0:PRINT#1,"GAME OVER"
610 PSET(104,120),0:PRINT#1,"round";R
620 PUT SPRITE 0,(0,216)
630 '
640 FOR T=0 TO 255 STEP .5
650 D=D+T:IF D>255 THEN D=0
660 VDP(24)=D
670 NEXT
680 '
690 IF STRIG(0)=0 THEN 690 ELSE GOSUB 950
700 RESTORE 1220:GOTO 60
710 '-----SET SPRITE-----
720 FOR T=0 TO 5
730 FOR I=0 TO 31
740 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
750 NEXT
760 SPRITE$(T)=B$:B$=""
770 NEXT
780 '
790 FOR T=0 TO 5
800 READ A$:COLOR SPRITE$(T)=STRING$(16,
VAL("&H"+A$))
810 NEXT
820 '-----DRAW SCREEN-----
830 SET PAGE 0,1:CLS
840 FOR T=1 TO 8
850 COLOR=(T,0,T-1,T-1)
860 NEXT
870 COLOR=(14,3,3,0):COLOR=(13,5,5,0)
880 '
890 FOR T=2 TO 8
900 READ E
910 CIRCLE(20-T,20-T),E,T
```



```

920 PAINT(20-T,20-T),T
930 NEXT
940 '
950 SET PAGE 0,0:CLS:R=1
960 FOR T=0 TO 200
970 PSET(INT(RND(1)*255),INT(RND(1)*211)
),INT(RND(1)*8)
980 NEXT
990 RETURN
1000 '
1010 COPY(0,0)-(40,40),1 TO (INT(RND(1)*
200),INT(RND(1)*170)),0,TPSET
1020 '
1030 FOR T=2 TO 8
1040 LINE(0,197+T*2)-(511,197+T*2+1),T,B
F
1050 NEXT
1060 '
1070 C=INT(RND(1)*235)
1080 LINE(C,202)-(C+20,211),8,BF
1090 LINE(C+1,203)-(C+20,211),4,BF
1100 LINE(C+1,203)-(C+19,210),6,BF
1110 RETURN
1120 '-----SPRITE DATA etc.-----
1130 DATA 00,00,06,8C,68,60,80,00,03,00,
B9,21,21,23,A6,04,00,00,10,19,3E,3E,79,F
0,E0,00,9E,82,82,C2,62,20
1140 DATA 01,07,0F,9F,FF,9F,1F,4F,34,3F,
C1,47,41,43,C7,67,80,E0,E0,E1,C7,C1,80,0
2,0C,FC,01,64,04,04,85,C6

```

```

1150 DATA 00,00,00,00,F0,FE,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,D0,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,0B,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,7F,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA 03,03,07,07,07,07,07,03,03,03,
03,01,01,01,01,01,C0,C0,E0,E0,E0,E0,C
0,C0,C0,C0,80,80,80,80,80,80
1180 DATA 00,00,00,00,00,01,01,00,00,00,
01,01,01,01,01,01,00,00,80,80,80,00,00,8
0,80,80,00,00,80,80,80,80
1190 DATA 0E,4D,09,0,0,0
1200 DATA 15,14,12,10,8,5,2
1210 '-----ROUND DATA-----
1220 DATA 0,0,0,1,0,3,0,5,0,7,0,-1,0,-3,
0,-5,0,-7,1,0,-1,0,-1,1,1,-1,-1,1,-1
1230 DATA 1,-2,2,-1,2,1,1,2,-1,2,-2,1,-2
,-1,-1,-2,0,-3,0,3,3,0,-3,0,3,-3,-3,3
1240 DATA -3,-3,3,3,0,4,-1,-4,-4,-1,-4,1
,-1,4,0,4,1,4,4,1,4,-1,1,-4,4,-4,4
1250 DATA -4,-4,4,4,0,6,0,-6,6,0,-6,0,6,
-6,6,6,-6,6,-6,-6,2,-6,6,-2,6,2,2,6
1260 DATA -2,6,-6,2,-6,-2,-2,-6,0,0,4,
0,8,1,7,2,6,3,5,4,4,5,3,6,2,7,1,8,0
1270 DATA 7,-1,6,-2,5,-3,4,-4,3,-5,2,-6,
1,-7,0,-8,-1,-7,-2,-6,-3,-5,-4,-4,-5,-3
1280 DATA -6,-2,-7,-1,-8,0,-7,1,-6,2,-5,
3,-4,4,-3,5,-2,6,-1,7,0,8,0,9,0,10,0,13

```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標
VX、VY……自機の座標増分
(加速度)
A、B……重力

■グラフィック座標

C……着陸台位置決定用

E……惑星の半径

■その他の変数

A\$……スプライトパターンデ
ータ読みこみ用
B\$……スプライトパターン定
義用
CO(n)……画面一時保存用
(メッセージ表示時に使用)
D……画面スクロール用(ゲー

ムオーバー時に使用)

I、T……ループ用

R……ラウンド数

S……スティック入力用

V……画面スクロール用(プレ
イ中に使用)

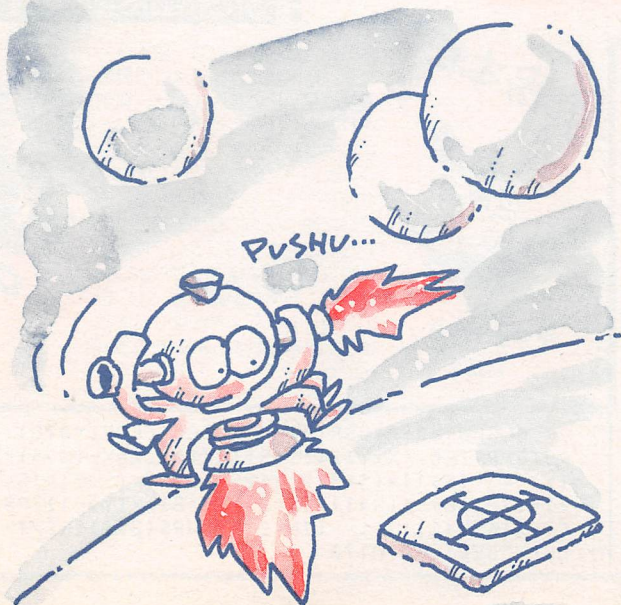
プログラム解説

10 REM文
20~30 初期設定1
40 スプライトパターン定義サ
ブルーチンへ飛ぶ
50 REM文
60~70 変数初期設定(加速度、
自機座標等)
80 PSG設定
90~210 メインルーチン
90 REM文
100 スティック入力
110 画面スクロール処理
120 自機表示
130 自機の炎消去
140 自機着陸判定処理
150 自機衝突判定
160 スティック入力の結果
により各サブルーチンへ飛ぶ
170 自機移動
180~190 スクロール判定
200 100行へ飛ぶ

210 PSG設定

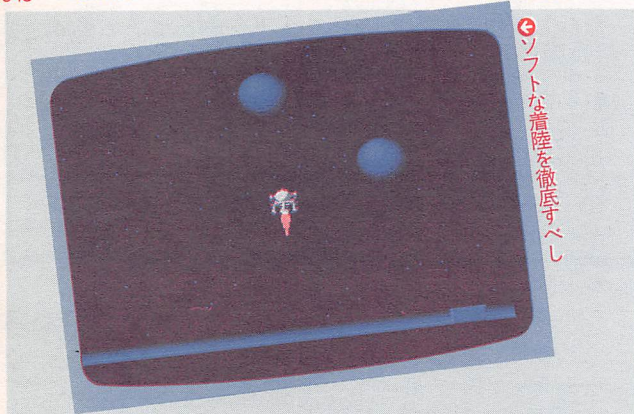
220~490 自機移動サブルーチ
ン

220 REM文
230~240 炎表示(上)、自機
座標増分計算
250 REM文
260~280 炎表示(上、右)、
自機座標増分計算
290 REM文
300~310 炎表示(右)、自機
座標増分計算
320 REM文
330~350 炎表示(右、下)、
自機座標増分計算
360 REM文
370~380 炎表示(下)、自機
座標増分計算
390 REM文
400~420 炎表示(左、下)、
自機座標増分計算
430 REM文
440~450 炎表示(左)、自機
座標増分計算
460 REM文
470~490 炎表示(左、上)、
自機座標増分計算
500 REM文
520~560 スクロール、効果音



570 REM文
580~620 メッセージ表示、自
機消去
630 REM文
640~670 画面スクロール
680 REM文
690~700 リプレイ処理
710 REM文
720~770 スプライトパターン
定義
780 REM文
790~810 スプライトの色設定
820 REM文
830~870 初期設定2
880 REM文
890~930 惑星を描く
940 REM文

950~990 画面表示
1000 REM文
1010 惑星表示
1020 REM文
1030~1050 地面表示
1060 REM文
1070~1110 着陸台表示
1120 REM文
1130~1180 スプライトパター
ンデータ(行740で読みこみ)
1190 スプライトの色データ
(行800で読みこみ)
1200 惑星表示用データ(行900
で読みこみ)
1210 REM文
1220~1280 各ラウンドの加
速度用データ(行60で読みこみ)



ソフトな着陸を徹底すべし

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使
い方は45ページを見てください。

10 > 84	20 > 123	30 > 189	40 > 232
50 > 23	60 > 22	70 > 79	80 > 153
90 > 148	100 > 56	110 > 153	120 > 105
130 > 83	140 > 17	150 > 13	160 > 199
170 > 106	180 > 216	190 > 238	200 > 212
210 > 12	220 > 234	230 > 199	240 > 249
250 > 111	260 > 199	270 > 55	280 > 131
290 > 112	300 > 47	310 > 97	320 > 113
330 > 47	340 > 202	350 > 138	360 > 114
370 > 194	380 > 0	390 > 115	400 > 50
410 > 202	420 > 129	430 > 116	440 > 50
450 > 88	460 > 117	470 > 50	480 > 207
490 > 122	500 > 110	510 > 165	520 > 108
530 > 51	540 > 121	550 > 127	560 > 12
570 > 23	580 > 167	590 > 64	600 > 98
610 > 185	620 > 205	630 > 23	640 > 51
650 > 104	660 > 153	670 > 12	680 > 23
690 > 194	700 > 48	710 > 253	720 > 29
730 > 42	740 > 228	750 > 12	760 > 14
770 > 12	780 > 23	790 > 29	800 > 115
810 > 12	820 > 33	830 > 245	840 > 43
850 > 8	860 > 12	870 > 208	880 > 23
890 > 51	900 > 90	910 > 139	920 > 172
930 > 12	940 > 23	950 > 166	960 > 103
970 > 182	980 > 12	990 > 56	1000 > 23
1010 > 133	1020 > 23	1030 > 51	1040 > 24
1050 > 12	1060 > 23	1070 > 10	1080 > 205
1090 > 53	1100 > 52	1110 > 56	1120 > 107
1130 > 121	1140 > 173	1150 > 168	1160 > 7
1170 > 171	1180 > 110	1190 > 38	1200 > 91
1210 > 111	1220 > 45	1230 > 146	1240 > 229
1250 > 155	1260 > 87	1270 > 44	1280 > 78

ピカソル

PIKASOL

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は38ページにあります

```

10 COLOR1,15,4:SCREEN5,0:DEFUSR=342:OPEN
"GRP:"FOROUTPUTAS#1:C=1:X=10:Y=10:O=10:P
=10:PLAY"S9M5000L6406"
20 LINE(0,170)-(256,220),1,BF:DRAW"BM180
,175":PRINT#1," PIKASOL":DRAW"BM180,188"
:PRINT#1," SOUICHI"
30 SPRITES(0)=CHR$(8)+CHR$(28)+"*>>>":F
ORI=10TO230STEP5:PUTSPRITE0,(I,100),RND(
1)*15,0:NEXT
40 ONKEYGOSUB60,70,80,90,100,110,130,140
,150,160:GOSUB170
50 S=STICK(0):XZ=((S=3)-(S=7))*(STRIG(0)
*7-1):YZ=((S=5)-(S=1))*(STRIG(0)*7-1):X=
X+XZ*(X+XZ>-5)*(X+XZ<252):Y=Y+YZ*(Y+YZ>-
2)*(Y+YZ<169):PUTSPRITE0,(X,Y),1:GOTO50
60 GOSUB180:PLAY"ED":PUTSPRITE1,(X,Y),8,
0:O=X:P=Y:GOTO170
70 KEY(3)OFF:GOSUB180:PLAY"CD":LINE(X+4,
Y+1)-(O+4,P+1),1:GOTO60
80 GOSUB180:PLAY"GF":CIRCLE(O+4,P+1),SQR
((X-O)^2+(Y-P)^2),1:GOTO170

```

By 塚本壮一



今日13才になりました、塚本壮一
です。採用通知がなによりの誕生日
プレゼントになりました。採用
されるって、すごくうれしいこと
ですね。いま、最高の気分です。
さて、このプログラムははく
がまだゲームを作れなかったころ、
自分で使うために作った第2作目
です。単純なプログラムですが、
それなりの絵は描けるでしょう。
最後に、石川県の鈴木君、川口君、
山下君、もちべえさんほか元大徳
小6年のみなさま、あのそうちゃ
んですよ!

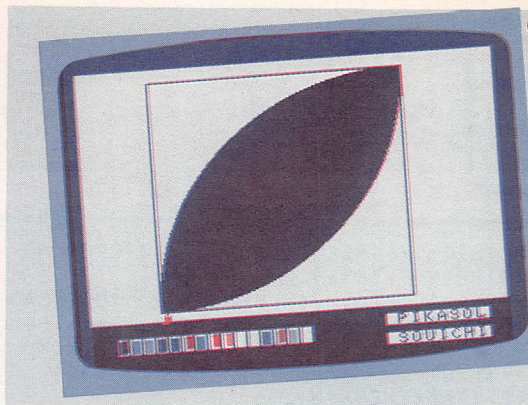
いま最高の
気分です

```

90 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"CC":FORI=0TO1:
PUTSPRITE0,(X,Y),4:S=STICK(0):X=X-(S>5)*
(X>-4)-(S>1)*(S<5)*(X<251):Y=Y-(S>3)*(S<
7)*(Y<168)-((S=1)+(S=2)+(S=8))*(Y>-1):PS
ET(X+4,Y+1),1:I=-(INKEY$=CHR$(27)):NEXT:
PLAY"BBB":GOTO170

```


ニランノバイアルジョーヒク……



用の色を選択する

130 F7:箱を描く(黒ペン赤ペン間を対角線とする四角を描く)

140 F8:箱型に色を塗る(F7と同様)

150 F9:画面クリアの選択(ESCキーでキャンセル、スペースキーでクリア=再実行)

160 F10:文字入力、表示

(1回に1文字ずつ)

170 すべてのファンクションキーの割りこみ禁止(割りこみ停止中にたまったファンクションキー入力を消去するため)、割りこみ許可

180 すべてのファンクションキーの割りこみ一時停止(サブルーチン実行中でもファンクションキーに定義されている文字列を無効にするため)



画面データの保存

呼び出し改造法(ディスク版)

行150に赤く塗られた部分を付け加え、行200〜230を追加すれば、作成したグラフィック画面をディスクで保存したり、呼び出したりできます。

使用法は、
①F9(画面クリア選択)を押す
②リターンキーを押す(ポビポビポビと鳴る)
③画面保存なら「S」、画面呼び出しなら「L」(小文字でも可)を押す(ピポ)、続いてファイル名用に1文字だけ押す。この場合、リタ

ーンキーは押さないこと
④うまくいけば、ピロリタリと音が鳴り、ディスクのランプが点灯し、ポビポビと鳴って描画モードにもどる

保存、呼び出し指定用の文字を間違えるとポビポと鳴るので再挑戦してください(ポビポビポビ)。呼び出しを指定したときはファイル名の入力に注意すること。ファイル名を間違えたりすると「File not found」というエラーが出てしまいます。

```
150 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"EG":FORI=0TO1
  I$=INKEY$:IF I$=CHR$(27) THEN PLAY"GE":GOT
  0170 ELSE IF I$=CHR$(13) THEN 200 ELSE I$=-STRIG
  (0):NEXT:RUN
200 A=USR(0):PLAY"CECECE":I$=INPUT$(1):P
  LAY"GC":F$=INPUT$(1)
210 IF I$="S" OR I$="s" THEN PLAY"CDEFGA":BS
  AVEF$,0,&H69FF,S:PLAY"GGCC":GOTO170
220 IF I$="L" OR I$="l" THEN PLAY"AGFEDC":BL
  OADF$,S:PLAY"GGCC":GOTO170
230 PLAY"CCC":FORW=0TO999:NEXT:GOTO200
```

改造リストのプログラム確認用データ

150>111 200>129 210>53 220>127
230>142

```
100 GOSUB180:PAINT(X+4,Y+1),C,1:GOTO170
110 GOSUB180:FORI=1TO15:LINE(I*8+8,180)-
  (I*8+14,190),15,B:PAINT(I*8+10,185),I,15
:NEXT:X1=15:Y1=185
120 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(X1,Y1),15:FORW
  =0TO50:NEXT:S=STICK(0):X1=X1+(S=3)*8*(X1
  <126)-(S=7)*8*(X1>15):C=POINT(X1+4,Y1):I
  =-STRIG(0):NEXT:GOTO170
130 GOSUB180:LINE(O+4,P+1)-(X+4,Y+1),1,B
  :PLAY"BE":GOTO170
140 GOSUB180:LINE(O+4,P+1)-(X+4,Y+1),C,B
  F:PLAY"CB":GOTO170
150 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"EG":FORI=0TO1
  I$=INKEY$:IF I$=CHR$(27) THEN PLAY"GE":GOT
  0170 ELSE I$=-STRIG(0):NEXT:RUN
160 GOSUB180:A=USR(0):I$=INPUT$(1):PSET(
  X+4,Y+1),POINT(X+4,Y+1):PRINT#1,I$:GOTO1
  70
170 FORK=1TO10:KEY(K)OFF:KEY(K)ON:NEXT:K
  =1:RETURN
180 FORL=1TO10:KEY(L)STOP:NEXT:L=1:RETUR
  N
```

変数の意味

■スプライト座標

X,Y……黒ペンの座標
XZ,YZ……黒ペンの座標増分
O,P……赤ペンの座標
X1,Y1……白ペン(色選択用)の座標

■その他の変数

A……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用
C……塗りつぶし用のカラーコード
S……スティック入力
I……ループ用
I\$……キー入力用
K,L……ループ(割りこみ許可、禁止のサブルーチン)用
W……ループ(ウェイト)用

プログラム解説

10 初期設定、USR関数定義(キーバッファクリア)、グラフィック画面オープン、変数初期設定、PSG設定
20 基本画面表示
30 スプライトパターン定義、

オープニングデモ

40 ファンクションキー割りこみ先指定、行170(割りこみ許可)に飛び

50 メインルーチン(スティック入力処理、黒ペンの座標計算、黒ペン表示)

60〜160 押されたファンクションキーに応じて実行される各サブルーチン

60 F1:赤ペン表示(現在の黒ペンと同じ位置に赤ペンを表示)

70 F2:線表示(黒ペンと赤ペンを結び線を描く)

80 F3:円表示(赤ペンを中心として黒ペンまでの距離を半径とする円を描く)

90 F4:自由に線を描く(ペンの色を青く変え、カーソルキーを押した方向に線を描いていく。このときのみ斜め入力可能)

100 F5:色を塗る(黒ペンがある区画にF6で指定した色を塗る。ただし、境界色は黒のみ)

110〜120 F6:塗りつぶし

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は45ページをご覧ください。

10>214 20>140 30>159 40>235
50>10 60>43 70>106 80>139
90>235 100>123 110>36 120>72
130>28 140>218 150>68 160>38
170>29 180>67



遊び方は38ページにあります

64

&HD2A2~&HD321
スプライトパターンデータ
&HD32C~&HD335
ワーク初期化用データ
&HD326~&HD343
音データ

■ワークエリア

&HD322
スティック入力された値
&HD323
出現する物の間隔用カウンタ
&HD324
ウエイトの長さ
&HD325
中断に出現している物の数のカウンタ
&HD326~&HD32B
スコア



魅力の1行 ● —データ変換法—

```
2 CLEAR256,&HD000:M=&HD000:FORJ=1TO5:READ
DF:READA$:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PE
EK(AD+2)*256:FORI=0TOLEN(A$)-1:A=PEEK(MD
):IFA=1THENI=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
```

『流れ作業』のマシン語データは通常使用されている16進数のマシン語データと違って文字や記号などのキャラクタを使っている。行2では、このマシン語用データを読みこみ、VARPTR文でA\$が格納されているアドレスを調べ1バイトずつ読みだし、さらに各行の始めにある特定の数値(変数F

に読みこむ数値)を引いてマシン語データにしているのだ。これらの工程は、キーボードから打ちこめないコントロールコードや&H90,&HAA0,&HFEなどの特殊な空白を避けながらプログラムの高速化、データ文短縮をはかるために使われている。興味のある人はじっくり解析してほしい。

この文字に注意

この表は、『流れ作業』に使用されている文字と記号のなかで、判別しにくい文字と記号の一覧表です。表は左からリスト(プリンタで打ち出された)の文字と記号、画面に表示された文字、記号と文字の名称となっています。

判別しにくい文字と記号		文字と記号の名称
リスト	画面表示	
		グラフィック記号の縦棒、破線※1、小文字の「l」、ひらがなの「し」、カタカナの「レ」
。°000	。°000	句点、半濁点、大文字の「O」、小文字の「o」、グラフィック記号の丸
「」	「」	グラフィック記号(3種類)、右カギかっこ
りりソ	りりソ	ひらがなの「り」、カタカナの「リ」、カタカナの「ソ」
---	---	マイナス、グラフィック記号の横棒、長音記号
コ]C	コ]C	カタカナの「コ」、大かっこ(右左)
{ })	{ })	中かっこ(左右)、右かっこ
エEI	エEI	カタカナの小さい「エ」、カタカナの「エ」、大文字の「I」
へへへ	へへへ	ひらがなの「へ」、カタカナの「へ」、べき乗記号※2
ワク	ワク	カタカナの「ワ」、カタカナの「ク」
, ' ,	, ' ,	カンマ、アポストロフィ※3
" "	" "	ダブルクォート※4、濁点

※1 SHIFT+「¥」、※2 キーボード1段目右から2番目のキー、※3 SHIFT+「7」、※4 SHIFT+「2」

※表の文字のほか、X x、V v、ヨヨなどは大文字と小文字が大ききで区別されるのでこれらの文字は注意して打ちこんでください。

★ ファンダム通信 スペシャル ★

『ファンダム通信』というのは、投稿者全員に送られる選考結果報告新聞のこと。スペシャルと名うたれたこのコーナーでは、おしくも不採用になった作品を紹介していきます。

毎月投稿されてくる多くの作品のなかには、選考会に残るものの、なんらかの理由によって不採用になってしまう残念な作品が少なからずあります。

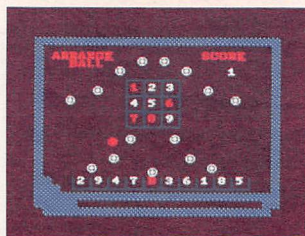
『ファンダム通信スペシャル』では、定期的にではありませんが、今後のプログラム制作のお役にたていただくため、これらの作品のなかからとくにファン

ダム関係者の印象に残った残念な作品を作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介していきたいと思ひます。

今回は、8月号のファンダム選考会で採用からもれた2本の作品の紹介です。

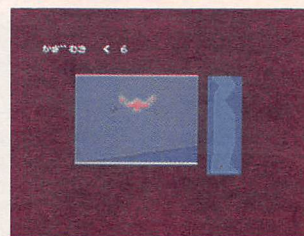
なお、紹介した作品の作者にはMSX・FAN特製テレホンカードをお送りします。

アレンジボール
広島県 石川昭義



RP部門N画面タイプの作品。ごく一般的ルールのアレンジボールゲーム。シンプルな造りでありながら、なかなか楽しめる哀愁のあるプログラムなのだが、ボールの動き、判定があまいのが欠点。

BIRD
大阪府 久木田光章



こちらもN画面タイプの作品。フライトシミュレーター。しっかり鳥が羽ばたくゲーム。アイデアは良いのだが、展開が普通すぎて感動するものがない。もうすこし+αの要素を付加してほしい。

好評発売中!

増刊 MSX プログラムコレクション

① ③

ROM版

定価 5800円
ソフト 2003
問い合わせ先
432471

MSXの音楽とサウンド



セッション12

プログラム 川本健二
解説 よっちゃん&エイキチ

マシン語によるLFO

LFO、それはLow Frequency Oscillator、シンセで音にまるやかな効果をつけるのに使います。今回はマシン語を使ってこのLFOの効果を作り出すというお話。

マシン語によるLFO…『ほこら』

あー、なかなかいいプログラムだなあ、と思って投稿の封筒を確認したら、Mファンの常連川本健二くんだった。あまり同じ人のプログラムをとりあげるのは避けたいものがある。と思いつつ良いものは良いと思う優柔不断なわたしだった。

内容はファミコン版ドラゴン

クエストIIIのBGM『ほこら』なのだ。まずは本人によるプログラム解説。「ファミコン版ドラクエIIIの音を参考にして作りました。テンポが狂わないように音長を統一しています。……LFOにかけてあります。エンベロープでも代用できますが音が気に入らないのでマシン語を使い

ました。マシン語にはチェックサム内蔵。」というわけ。川本くん自身も書いているのだが、MSXとファミコンでは音源が違う。MSXは矩形波3音+ノイズ1音で、エンベロープジェネレータが1つというPSG音源だが、ファミコンの内蔵音源は、それぞれにエンベロープジェネレータが1つずついた可変矩形波(矩形波にコーラスをかけ

るようなもの)2音+三角波1音+ノイズ1音という構成になっていて、両者を比べるとファミコンのほうが良い音が出るのだ。MSXでも、よく似た音や音楽を作ることができるけど、そっくりそのまま同じというわけにはいかない。ディスクシステムになるとさらにFM音源が加わります。

川本クンの『ほこら』はマシン

『ほこら』

MSX MSX2RAM16K

```
10 CLEAR 500,&HCFFF:POKE -609,201
20 ON STOP GOSUB 270:STOP ON
30 SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM50,50":
PRINT#1,"ほこら"
40 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 12
50 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &H000+I*13+J,A:C=C+A:NEXT:IF (CAND255)<>VAL(RIGHT$(A$,3)) THEN PRINT 220+I*10:END
60 C=0:NEXT:DEFUSR=&H000:A=USR(0)
70 FOR I=2 TO 5:SOUND I,0:NEXT:PLAY"V12"
80 A0$="T9005L8EEDCD0B05C0BAGAAV11A"
90 B0$="T900L8AAAAGGGGFFFFEEEE"
100 C0$="T900L8FFFFEEEEDDDDDDCC"
110 A1$="V12AAGFGGFGEEEEEV11EV12BB05"
120 B1$="DDDDCCCC03BBBBBBBB"
130 C1$="03BBBBBAAAAAG+F+G+G+G+"
140 A2$="CC16V9C16V12CCDC0B05CDEDDCCB"
150 B2$="OFFFFF+F+F+G+GGGF+F+F+F+"
160 C2$="ODDDDD+D+D+D+EEEEED+D+D+"
170 A3$="AAB05C0BAGAEEEEV11EV12BB"
180 B3$="FFFFFFEE-E-DC03BAG+G+G+G+"
190 C3$="DDDDC+C+CC03BAG+F+EEEE"
200 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
210 PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A3$,B3$,C3$
220 GOTO 200
230 DATA F33EC3329FFD210ED022A0FDFB123
240 DATA C9215FF67E3CFE073801AF7711110
250 DATA 2CD026006F195E3E09CD93003C235
260 DATA 1DCD9300C90C0B0A090A0B0C00145
270 POKE -609,201:BEEP:END
```

マシン語のアセンブルリスト

D000 F3	DI
D001 3E C3	LD A,C3H
D003 32 9F FD	LD (FD9FH),A
D006 21 0E D0	LD HL,D00EH
D009 22 A0 FD	LD (FDA0H),HL
D00C FB	EI
D00D C9	RET
D00E 21 5F F6	LD HL,F65FH
D011 7E	LD A,(HL)
D012 3C	INC A
D013 FE 07	CP 07H
D015 38 01	JR C,D018H
D017 AF	XOR A
D018 77	LD (HL),A
D019 11 2C D0	LD DE,D02CH
D01C 26 00	LD H,00H
D01E 6F	LD L,A
D01F 19	ADD HL,DE
D020 5E	LD E,(HL)
D021 3E 09	LD A,09H
D023 CD 93 00	CALL 0093H
D026 3C	INC A
D027 1D	DEC E
D028 CD 93 00	CALL 0093H
D02B C9	RET

語でLFOと同じ効果が得られるように工夫して、ファミコンに近づけている。これで和音がぐっと響くのだ。

では、マシン語の部分の解説にうつろう。まず、アドレス&HD000~&HD00Dまででタイマ割りこみのセットをし、60分の1秒間隔で割りこみをかけ&HD00E以降の処理を行う。割りこみを使うとあとでディスクのSAVE、LOADに影響がでるのだが、川本くんは行20と行26でCTRL+STOP時に割りこみが解除されるようになる気配りがきいている。次に、&HD00E~&HD01Fまでで7パターンあるPSG

のレジスタに出力する数値データのうちの1つを読みこみ、&HD020~&HD02BでPSGのレジスタ9と10に数値を出力している。レジスタ9と10は、それぞれチャンネルBとチャンネルCのボリュームコントロールになっている。出力される数値は右の表ようになる。レジスタ10を例にとるとチャンネルCの音量が11→10→9→8→9→10→11とすばやく変化する。これでトレモロ効果(音量を周期的に増減させること)がついて気持ち良いのだ。

ところで、なぜMMLのPLAY文のエンベロープでは「音が気に入らない」のだろうか。エ

ンベロープで三角波(パターンの14)でトレモロ効果を出そうとした場合、エンベロープをかけたチャンネルの音量は0(聴こえない)から最大音量までを行き来するので、効果がハデ過ぎるのだ。エンベロープによる効果のかかり具合を調整する要素がないというわけ。そこで川本くんはマシン語のルーチンを作り、音量が11から15の範囲(レジスタ10の場合)で効果的に変化するようにしているのだ。

ちなみに、PLAY文でもチャンネルを2つ使い、同じデータで片方のチャンネルを持続音にすれば、似た効果が得られる。例えば、

PLAY"S14M800L205CEGABAG", "V14L205CEGABAG"というぐあい。ただし単音になってしまうのが弱点。それに残りのチャンネルにはエンベロープが使えなくなってしまうしね。

各レジスタ値の時間変化

A	レジスタ9	レジスタ10
1	12	11
2	11	10
3	10	9
4	9	8
5	10	9
6	11	10
7	12	11

エコーを付ける…『アレフガルドにて』

川本健二くんから送られてきたテープにはもう1つプログラムが入っていて、同じくドラゴンクエストⅢの『アレフガルドにて』なのだった。

こちらはオールBASICなのだが、できが良ので掲載してしまおう。でも、これでゲームミュージックの投稿やリクエストばかりになってもちっと困るのだが……。

このプログラムが美しいのはエコー効果をうまく使っているからだ。B0\$~B3\$がエンベロープがかかった減衰音(だんだん音量が小さくなっていく音)、C0\$~C3\$がB0\$~B3\$をあとからおっかける

エコー音になっている。いずれももとはA\$のデータを使っていて、エコー音のC0\$~C3\$はB0\$~B3\$より少し遅れて(R24、だけ休んで)鳴りはじめる。これでエコーがかかっている感じになる。

ここでチェックしておきたいのは、もとのデータをそのまま遅らせると演奏のタイミングがずれてきれいにつながらなくなってしまうということ。そこでもともとのA\$のほうでは最後の音をけすっておき、B0\$~B3\$には最後に1音付けたようにしている(行50のA\$+"D"のように)。これがポイントなのだ。

『アレフガルドにて』

MSX MSX2 RAM8K

```

10 CLEAR 500
20 SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM10,60":PRINT#1,"アレフガルド"
30 A0$="T10505V14L12DDDAAGGGGGGGGGF9E8DDC80B-8"
40 A$="O3L12DFAODFA03DGBODGB03DAOCDA05C03DFB-ODF"
50 B0$="T105SM6000"+A$+"D"
60 C0$="T105R24.V11"+A$
70 A1$="O5C80A805EEEDDDDDDDDDDDDDDDDD"
80 A$="O2A03CEAOCE03DF+AODF+A03DEGB-ODEF+AF+D03A"
90 B1$=A$+"F+":C1$="R24."+A$
100 A2$="O5AAA06CC058BBBBBBB9F8EEEF8G8"
110 A$="O3DFAODFA03DGBODGB03DGBODGB03DA-B-ODA-"
120 B2$=A$+"B-":C2$="R24."+A$
130 A3$="AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
140 A$="O2A03C+EAOC+EO2A03DGAODEA05C+EGEGEC+OAE+"
150 B3$=A$+"O3A":C3$="R24."+A$
160 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
170 PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A3$,B3$,C3$
180 GOTO 160

```

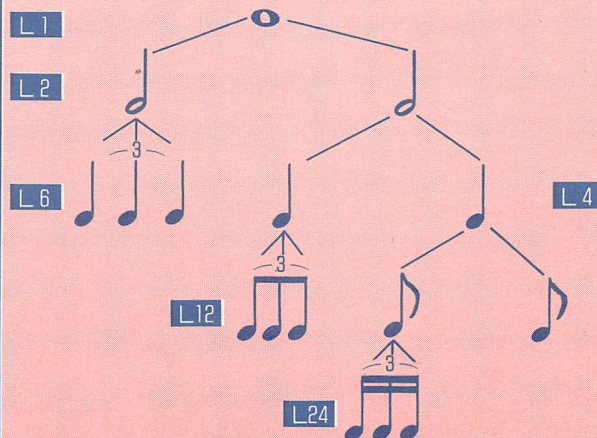
読者の質問コーナー

さて、この連載にもいろいろ質問や意見が来るようになってうれしい。同じ内容の質問が多きたのでそれにお答えしよう。Q:音楽の記号で♪や♪♪というのがあるけど、これをプログラム化するには、Lの数値をいくつにすればいいのですか。(大阪府・今井清和 14才ほか)A:PLAY文でLは音の長さを指定するのだが、これは4分の4拍子の1小節をいくつに分けるかという考え方になっている。だから全音符(・)はL1、2

分音符(♪)はL2となるわけ。ところで、♪♪は2拍3連といて、3つで2分音符の長さになっているのだ。1小節のなかに3×2で6つの音があることになるので、2拍3連の1つの長さはL6です。同様に♪♪は4分音符を3つに分けるので、1小節は3×4=12となり、L12となるわけ。

いずれも「いくつの長さをいくつに分けるか」と考えればLの値が割り出される。Lの値の範囲は1~64の整数です。

3連符の長さは?



関数

関数は、数や文字を入れると一定の規則に応じて別の数や文字を返すという、律儀な働きをするかわいいやつだ。あんまりかわいいので、BASICというコンピュータ言語は、骨格がステートメント、肉が関数でできているといってもいいくらいである。まあ、ちゃんといえばRUNやLISTなどのコマンド(おもにプログラム作成で使う命令)や変数、演算子で目鼻がついてくるわけだけれども。

ちなみに、たぶんほとんどの人がどういふものかは知らないだろうけれど、C言語というコンピュータ言語などは、プログラムのすべてを関数だけでやってしまうといふとんでもない関数びいきなのだ。MSX用のC言語は、アスキーから「MSX-C」という名前で発売されているので、いずれ、紹介することがあるかもしれない。

■関数は自動販売機である

ファンダムハウスの担当者Yは「関数」ということばを聞くとびに函館を思い出す。

もともと、関数は「函数」と書いた(今は「関数」のほうが一般的)。これは、英語のファンクション(function:関数)の「ファン」という発音に近い漢字(もちろん中国語の読み)が「函」だからだそう。それに、関数は入口と出口のついた中の見えない箱(ブラックボックス)にたとえられることが多く、その連想から箱という意味のある「函」を使ったのだらうとも思われる。

関数とは、結局、難しい計算式のいっばいつまった箱のようなもので、使う側は計算式のことを考えなくても、ただ何か値を入れさえすれば望みの結果を取り出すことができる計算の自動販売機というわけだ。

■顔なじみの関数たち

ゲームプログラムでもっともよく使われる関数は、たとえばRN



今回のテーマはしぶい。あまりにしぶいので
ついつい話が長くなってしまい、以下次号。



D関数だ。RNDはrandom(「でたらめの」)の略で、でたらめの数つまり乱数を返してくれる働きがある。

ほんとうの乱数は、サイコロをふって出る目のように予測できない数のはずなのだが、MSXなどのコンピュータで使う乱数ではちゃんとした計算で出している。そのために、こういう乱数のことをわざわざ「擬似乱数」と呼ぶ厳格な人もいる。

そうはいつても、やっぱりふつうの人にとっては「でたらめの数」には違いない。ところで、RND関数についてはいろいろおもしろいことが多いので、今月号の49ページの「1画面テクニック」でちょっと詳しく説明してある。

ほかに、キャラクタコードからキャラクタを引き出すCHR\$関数や、文字としての数字から

数値を引き出すVAL関数、逆に数値を文字としての数字に変えてしまうSTR\$関数、文字列のなかからある順番の文字を取り出すMID\$などが顔なじみだ。意味や使い方も、ちょっとBASICをかじっていればすぐわかる、気のやさしいやつばかりである。

また、関数のなかにはSINとかCOSとかEXPとかLOGなどの数学的関数もあり、数学的な知識がないと使いこなせないが、逆に学校でちょっと習いさえすればすぐ使えるようになる。

たとえば、「PIKASOL」の行180に出てくるSQR関数は、平方根の意味やピタゴラスの定理を知ったとたんちょっと使ってみたくなる(ここでは黒ペンと赤ペンの距離をSQR関数で計算している)。

■顔の見えないUSR関数

よく使われる関数は、たいていわかりやすいものが多いが、よく使われるくせに、意味のわかりにくい関数がある。それがUSR関数だ。ペレストロイカやグラスノチで最近人気のある北方の国USSR(ソ連)に似ているが、まったく関係ない。

なぜわかりにくいのか。この関数はBASICのなかでマシン語サブルーチンを使うための関数で、ふつうの関数とはちょっと働き方が違うからだ。

第1に、USR関数を使うまえに準備がいる。まず、DEFUSRn=(アドレス)(nは0~9の整数)として、マシン語サブルーチンに入るメモリのアドレスを指定しておき、そのアドレス以降にPOKE文などでマシン語サブルーチンを書きこんでおくのだ。

そして、たとえば、A=USR(0)というふうにはUSR関数を使うと、書きこんでいたマシン語サブルーチンが実行されることになる。

注目したいのは、この場合、USR(0)は変数Aに何かの値を代入するためのものではないということだ(そういうこともたまにはあるが)。ようするに、ただ「USR(0)」という関数が何らかの形で出てきさえすれば、それで「マシン語サブルーチンを実行する」という目的が達成できるのだ。

では、マシン語が使えなければ、この関数も使えないのかというところはない。なぜならMSXに内蔵されているROMのなかには、BIOS(Basic Input Output System)というマシン語サブルーチンの固まりが入っていて、これを利用することができるからだ。

うむ、チャイムだ。このBIOSの使い方と、もうひとつ、関数を自由に定義できるFNCについては、また次号でやろう。



テレビランドわんぱくエクストラ
SEGA・GAME アタックマニュアルブック

ファンタシースター
& アフターバーナー 定価480円

今春 注目をあつめたセガ
ゲームをてっぴ紹介!!

重版出来!!
好評発売中

ワンポイント
攻略法付き!!

セガ・ゴールドカートリッジシリーズ!!

テレビランドわんぱくシリーズ

SEGA・GAME大作戦
PART2 定価580円

天オバカボンから、スーパーワン
ダーボーイのモンスターワールドまで、
ゴールドカートリッジシリーズの新
作がズラリとせにぞろに!!



MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

6月20日現在、まだ『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』の情報は来ていない。14ページのFAN ATTACKのような必勝法や、コンピュータのクセなど、受け付け用の箱をカラにして待っています。

信長の野望《全・国・版》

～草名盛氏奮戦記 その5～by倉剛進

貧弱な大名、草名盛氏がかすかすの秘策を用いて天下を統一する。ゲーム中に作られた架空の歴史を、プレイヤー自身が歴史小説ふうにつづった私的歴史小説。その第5回。

前号までのあらすじ

1577年秋。征夷大將軍足利義昭を討ち、盛氏は朝廷へ参内した。朝廷は盛氏の東日本平定を高く評価し、盛氏を征夷大將軍に任命した。ここに草名幕府が成立したのである。盛氏はその勢いで中国地区も一気に攻め落とし、残すは四国と九州くらい、そして安芸長門である。あと一歩だ。

24.連続忍者攻撃

忍者による攪乱戦術を開始する。安芸長門の城井方の兵忠誠度(149)を下げるのだ(表1)。



羽後で忍者100を雇い、阿波の細川晴元を暗殺しようとしたが失敗する。

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集！
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に！
■送り先／〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください！

表1 ●安芸長門に連続忍者攻撃をかける

雇った国名	紀伊	美濃	羽前	陸中岩崎	伊勢志摩	陸前	陸中盛岡	越後上野	飛騨
雇った忍者	30	10	10	10	100	100	50	10	10
兵離反の効果	-35	-10	-15	-10	-35	-10	-10	-5	-5
安芸長門の兵忠誠度	110	100	85	75	40	30	20	15	10

※兵離反の効果とは、忍者を送った国の兵忠誠度を下げることに

秘伝⑮忍者による攪乱戦術

忍者を雇い、敵大名を暗殺したり、敵大名の悪声を流す(兵離反)。領地が多くなれば兵離反で兵忠誠度を下げるのが効果的だ。敵の兵忠誠度が高いときは多数の忍者を雇ってもよいが、低くなるにつれて多く雇っても効果が薄くなる。低くなったら各国で忍者1を雇い、兵忠誠度を少しずつ低くするのが効率的である。

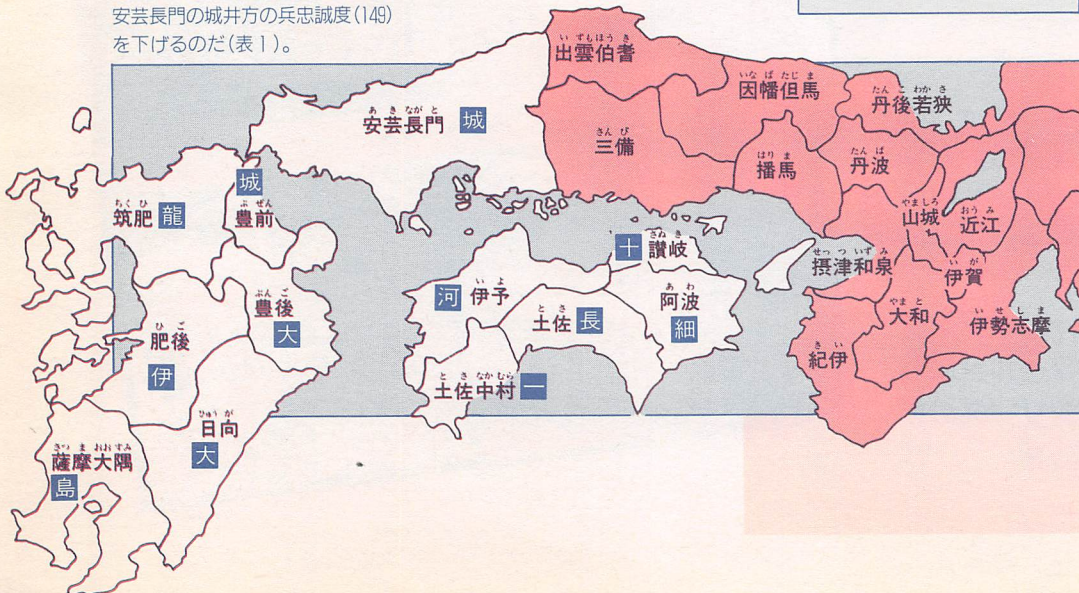
また、忍者攻撃が失敗した国は、その季節のうちは何度送ってもダメ。うまくいった国は連続して成功する。

1578年春

羽後と木曾福島で忍者1を雇い、安芸長門の城井方へ送る。城井方の兵は、これで兵忠誠度が0になったはずである。続いて、阿波の細川方に忍者攻撃をかける。10か国から忍者を送ったため、細川方の兵の兵忠誠度は105も低下し、10になったはずである。

安芸長門の城井方は、盛氏の仕掛けた忍者攻撃の報復とばかり、31万3000の兵で出雲伯耆へ侵入した。草名方は城に第2部隊を置いて抗戦した。第2部隊が潰されると続いて第3部隊を、そして第4部隊を置いた。一方、敵の兵忠誠度が低いことを利用して、寝返りを仕掛ける。これがおもしろいように決まった。

寝返りによって城井方の兵を計4万7000奪い、第3、第4、第5部隊を潰し、あとは秘伝⑥ぐるぐる



草名盛氏
十河存保
細川晴元
河野通宣
長宗我部元親
一茶定房
城井

龍造寺隆信
大友宗麟
伊東義祐
島津貴久

1578年

春の始めの
勢力分布

まわしによってこの戦に勝った。葦名方に寝返った兵の兵忠誠度は葦名方の兵と同じになるため、出雲伯耆の兵忠誠度はほとんど下がらなかった。

城井方は出雲伯耆への出兵のため、安芸長門の兵力が19万2000と減っている。チャンスとばかり、盛氏は因幡但馬から74万6000の兵を出雲伯耆へ送り、兵力を集中させたあと、90万の大軍をもって安芸長門を攻めた。寝返りを用いて敵兵のほぼ1割を奪い、楽勝。

かくして、この季節に中国地区は葦名盛氏のもとに統一された。

四国攻めの準備として、播磨の部隊編成を⑤型とした。ほぼ騎馬隊と鉄砲隊のみの編成である。兵を播磨に集結すべく、丹波から75万3000の兵を送る。

その他 西へ向けて兵を移動させる。東北戦線の兵は羽前、越後上野を通じて甲斐信濃へ越した(67万3000)。山城から30万、紀伊から64万1000の兵を摂津和泉へ。そして摂津和泉から丹波へ84万3000の兵を送る。三備では10万の兵を雇い、兵力52万8000とする。

加賀では米を売る。陸奥、越前

では民へ施し。三河から三備へ、丹後若狭と伊勢志摩から出雲伯耆へ、近江から播磨へ金、米を輸送する。

1578年夏

阿波の細川方を忍者攻撃する。6か国からの攻撃により、兵忠誠度は0になった。その後、盛氏みずから161万の兵をひきいて阿波へ進攻する。ここでも寝返りによって細川方の兵のうち8万8000を奪い、総大将の細川晴元を討った。

盛氏は忍者による工作を続ける。

讃岐へ忍者を送り、十河存保を暗殺しようとしたが、失敗する。

伊予の河野方へ忍者を送り、兵離反を仕掛けたところ、うまくいくので、計10か国から忍者を送った。このため、伊予では兵忠誠度が105も下がった。

九州上陸のため、安芸長門をオトリにし、裸攻め戦法を用いることにする。このため、安芸長門の部隊編成を④型に変更する。

その他 陸奥、木曾福島、尾張、摂津和泉、三備では民へ施す。陸前では兵へ米を施す。甲斐信濃から飛騨へ東北戦線での残存兵83万8000を送る(この兵は結局は九州

攻めには間に合わなかった。しかし、別の戦いに使うこととなる)。丹波の兵84万3000を因幡但馬を経由させて出雲伯耆へ送る。紀伊から米1000を飛騨へ送る。

25.裸攻めとオトリ戦法の併用

1578年秋

安芸長門で海賊が一揆を起こしたが鎮圧した。

盛氏は忍者攻撃を続けることとした。陸前で忍者50を雇い、伊予の河野通宣を暗殺させ、成功する。播磨では忍者100を雇い、土佐の長宗我部元親を暗殺させると、こちらでも成功した。しかし、豊前の城井鎮房の暗殺は失敗した。

また、豊後の大友宗麟の暗殺も失敗。しかし、兵離反は成功したので、計17か国から忍者を送り、兵忠誠度を145も下げた。

伊勢志摩で忍者120を雇い、日向の国で大火を起こさせ、町の価値を40減らした。同じく、三河からは薩摩大隅へ忍者120を送り、町の価値を330も減らした。

一方、安芸長門から兵43万を三備へ引き揚げてスキをつくったところ、豊前の城井鎮房がみずから

26万8000の兵をひきいて攻めてきた。葦名方1000はただちに降参した。その後、出雲伯耆から26万8000の兵で攻めた。城井方の主力である騎馬隊26万6000は城のすぐ横に布陣して鎮房のいる第1部隊3000を守っている。なのに、攻撃側の葦名方は東方にしか布陣できないのだ。

「殿、困りましたぞ。城井鎮房を討つには城へ攻撃に行く必要がありますが、道は1本しかござらん。敵の騎馬隊とまともに潰し合うことになりもうす。裸攻め戦法もここではうまくいきませぬ。今回は正面から攻め合いましょう」と家老が進言した。

「正面から攻め合う必要はない。待つつじや。安芸長門は東側にぐるぐるまわしのできる山がある。ここに敵の騎馬隊を誘いこみ、そのスキに裸になった鎮房を攻めればよい」

葦名方は8日間待った。城井方の騎馬隊は葦名方の第1部隊をめざしてまっすぐに攻めてくる。葦名方の第2〜第5部隊は城井方の騎馬隊と隣接したが、城井勢は葦名方の第1部隊のみを追撃し、ほ

●1578年春の始めの葦名

国名	蝦夷	陸奥	陸中盛岡	陸中岩崎	羽後	陸前	羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	下野	安房	武蔵伊豆	甲斐信濃	能登	木曾福島
金	417	5	168	175	172	928	175	0	9	309	1	0	232	28	323	0	10
町の価値	487	607	434	539	594	629	322	105	308	40	171	222	1512	297	282	617	9
兵糧	0	876	405	212	478	636	320	660	693	615	462	703	586	41	641	1269	0
石高	243	512	392	317	449	260	243	108	8	403	82	343	93	372	278	416	332
治水度	97	100	80	74	100	100	100	30	47	100	92	85	61	100	99	94	96
民忠誠度	427	493	324	309	433	460	266	185	231	394	261	250	255	301	290	347	329
民財力	198	312	182	191	184	235	149	149	179	113	68	147	110	192	180	176	122
兵力	0	95	0	0	0	49	673	0	9	179	1	0	0	28	86	0	0
兵忠誠度	0	171	0	0	0	69	93	0	58	72	72	0	0	80	65	0	0
訓練度	0	1245	0	0	0	199	703	0	222	173	409	0	0	81	143	0	0
武装度	0	49	0	0	0	48	37	0	46	45	44	0	0	58	51	0	0
年貢率	36	56	45	20	37	62	37	60	51	61	48	41	46	46	45	40	37
国政	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	商業国	商業国	直轄地	商業国	商業国	商業国	バランス	直轄地	商業国	直轄地

国名	遠江駿河	加賀	越前	美濃	三河	尾張	伊勢志摩	近江	伊賀	丹後若狭	丹波	山城	大和	摂津和泉	紀伊	因幡但馬	三備
金	0	4	853	526	1325	12	238	1314	38	771	1201	100	25	0	585	906	428
町の価値	333	539	471	698	1350	1400	1166	546	823	864	903	945	667	900	42	493	786
兵糧	1403	444	1782	538	0	502	920	1314	882	62	1620	1544	261	27	1137	1185	659
石高	308	326	410	499	844	428	276	516	289	387	362	380	500	636	368	381	645
治水度	100	85	100	84	100	100	100	100	86	100	66	96	100	100	90	65	100
民忠誠度	324	332	389	315	446	325	495	457	310	380	219	429	291	581	310	344	426
民財力	239	223	236	140	242	226	280	249	200	148	140	203	197	311	197	172	300
兵力	0	29	0	0	0	10	11	14	1	1	753	300	0	2	641	756	428
兵忠誠度	0	84	0	0	0	71	58	82	118	86	75	51	0	86	57	108	197
訓練度	0	452	0	0	0	245	346	601	986	609	474	269	0	664	342	845	1100
武装度	0	44	0	0	0	53	45	41	44	49	52	54	0	39	43	47	53
年貢率	35	28	55	57	54	61	63	46	64	56	56	37	20	62	56	42	35
国政	商業国	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	本国	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地

編成①(第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%)編成②(第1部隊30%、第2部隊40%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%)編成③(第1部隊50%、第2部隊20%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%)編成④(第1部隊100%)編成⑤(第1部隊80%、第3部隊20%)編成⑥(第1部隊1%、第2部隊99%)編成⑦(第1部隊99%、第2部隊1%)

部隊編成7体

かの部隊には目もくれない。葦名方の部隊が城へ殺到するまで、葦名方の大将は東方の山のまわりをぐるぐるまわって騎馬隊の追撃をかわし続けた。かくして、葦名方の兵が城へ迫ると、城井鎮房は恐怖して逃げた。

東方の山を利用した盛氏の戦法に、家来たちはおおいに感心したという。

その他 木曾福島、遠江駿河、丹波、紀伊から本国である阿波へ金を送る。阿波では15万の兵を雇い、兵力103万8000とする。飛騨から美濃、近江を経由させて丹波へ兵を移動させる(丹波へは45万2000の兵が到着した)。岩代では兵へ金を施した。

現在、盛氏は図1のように兵を置いている。

家老が文句をいった。

「殿、いまや東日本はすべて平定なさっておるのに、兵をムダに置いては余分の金、米がいりもうす。これらの兵も四国や九州攻めのため、西へ移動されるべきでしょう」

盛氏は答えていった「ムダかもしれん。しかし、万一の用心のためじゃ。守備兵は置いておく」。

能登から播磨へ、山城から因幡但馬へ、摂津和泉から出雲伯耆へ、因幡但馬から三備へ金、米を輸送した。

26.一揆で国を奪われる

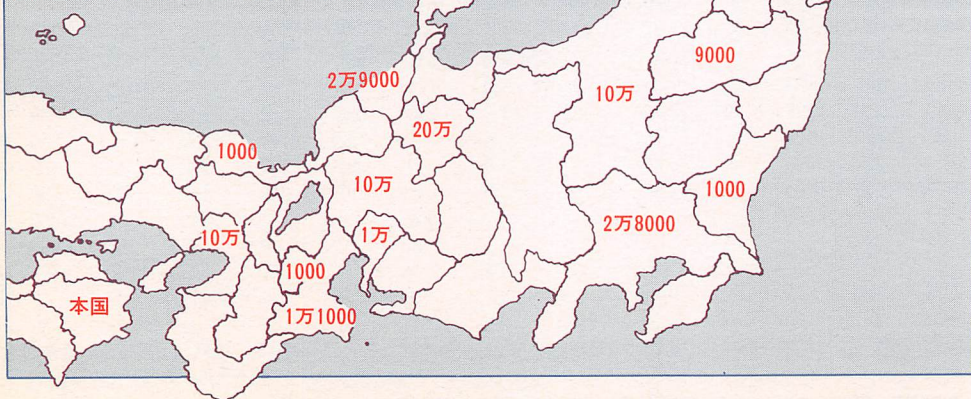
1578年冬

暗殺に成功した伊予と土佐とともに金501で入札に成功する。

「殿、一揆でござる。伊勢志摩が一揆軍の手に落ちましたぞ」

伝令によると、一揆軍は5万6000、これに対して正規軍は1万1000で敗れたという。

図1●1578年秋の葦名の兵力分布



家老の顔から血の気がひく。

「殿、大変でござる。伊勢志摩の周辺は兵の乏しい国ばかりでござる。山城、大和、紀伊にいたっては兵力0、攻められたらひとたまりもありもうさん。また、伊賀にはわずかに1000、尾張にしても1万。弱った、弱った。殿にはどうして守備兵を増やされなかったのか」まるで山の天気である。

盛氏はあわてない。

「年貢率63は、ちと重かったかのう。一揆軍が拡大するまでに鎮圧を図らねばならん。起こってしまったことについて、いまさらあわててもしかたなかろう」

盛氏は一揆軍鎮圧のため、美濃で10万、尾張で8万5000、近江で12万、伊賀で8万5000、大和で2万4000、紀伊で3000の兵を雇った。また、摂津和泉から10万の兵を紀伊へ送った。さらに、九州攻めのために東北から移動させた丹波にいる45万の兵を近江へ移動させた。

これだけの手配をしたあと、山城では兵力0のまま悠然と米を売った。同時に今後の一揆発生を防止するため、年貢率の高い国の年貢率を下げた(遠江駿河は59から49へ。越前は55から45へ。丹後若狭は56から49へ)。

入手したばかりの伊予へ十河勢29万1000が攻めてきた。葦名方37万3000はぐるぐるまわしを用いようと、十河方の第2～第5を壊滅させ、逃げまわった。そして、ようやく勝ったと思いきや、さらに一条勢34万が来襲。さすがに持ちこたえられず、伊予は一条方に落ちてしまった。

一方、土佐では部隊編成をへ型に変更し、阿波では兵へ米1000を施した(兵忠誠度は71から96へ)。

九州方面では、安芸長門から175万の兵を動員し、豊前の城井鎮房を攻める。城井方は秋に26万8000の兵を安芸長門へ出撃させたばかりなので、守備兵はわずかに12万5000であった。葦名方の大軍は鎮房の籠もる城へ殺到し、城井鎮房を討った。

また、因幡但馬で忍者100を雇い、豊後の大友宗麟を暗殺させると、今度は成功し、豊後と、大友方の属国であった日向も空白地となった。

その他 出雲伯耆から兵40万7000を安芸長門へ送った。陸奥、陸中盛岡、下野、能登、木曾福島では民へ金や米を施した。蝦夷、陸前、越後上野から近江へ金、米を輸送する。甲斐信濃、飛騨から阿波へ金、米を輸送する。陸中岩崎、磐城、加賀、三河から尾張へ金、米を輸送する。常陸から美濃へ金、米を輸送する。羽後、岩代では米を売る。播磨では兵14万3000を雇い、兵力17万とする。羽前と越中で忍者1を雇い、肥後の阿蘇方の兵忠誠度を10下げた。

1579年春

盛氏は58歳になった。

豊後および日向を、金401を投じて入札に成功した。

伊勢志摩は一揆のあと金国という者が大名になったが、その後、謀叛が起こり、兵力は1万5000に減少した。また、新領地の豊後でも謀叛があり、兵力がほぼ半分になった。しかし、37だった兵忠誠度は99まで上がった。

伊勢志摩へは近江から32万8000の兵を派遣し、一揆軍を鎮圧した。

四国では、土佐から兵1000を残して土佐中村の一条兼定を攻めた。土佐をオトリにすると同時に土佐中村を入手しようとする、一石二鳥の術である。

土佐中村の一条兼定は、葦名方の大軍を見て伊予へと遁走した。

一方、オトリとした土佐へは、伊予へ逃げた兼定がみすから5万7000の兵をひきいて攻めてきた。葦名方1000の兵はすぐに降参し、土佐中村から10万の兵で攻め、兼定をふたたび伊予へ追い落とした。兼定は逃げざまに威嚇の術にかかったのである。その後、讃岐の十河勢が30万2000の兵をもって伊予の一条方を滅ぼした。

阿波では部隊編成をへ型に変更する。

九州においては、薩摩大隅の島津貴久を暗殺した。木曾福島で雇った10の忍者で、薩摩の英雄はあけなく果てたのである。

新領地の豊後では裸攻めのオトリとすべく、部隊編成をへ型にした。さっそく、筑後から竜造寺隆信がみすから31万8000の兵をひきいて進攻した。葦名方27万の兵はすぐに降参した。ただちに、豊前より58万8000の兵で豊後を攻める。隆信はたった6000の兵とともに城に籠もっている。主力の騎馬隊は58万2000もいるが、城からはるかに離れたところに布陣している。葦名方はすぐに城下へ迫った。隆信は恐怖して逃げた。またも威嚇の術で大勝したのだ。

日向の部隊編成をへ型にする。

肥後の伊東義祐を暗殺しようとするも、失敗する。この失敗は逆によかった。成功していたら暗殺に成功した薩摩大隅の入札ができなくなるところであった。肥後へは兵離反の忍者を送ることとした。計17か国からの忍者により、肥後の兵忠誠度は137からなんと144も低下して、-7となった。

その他 陸前と摂津和泉の年貢率を62から49へ下げた。越後上野では61から45へ下げる。磐城、常陸、



■ 幕名盛氏天下統一までの道のり

年代	攻略した国	攻め方
1561年春	磐城	力攻め
1564年冬	常陸	力攻め
1567年春	下野	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
冬	羽前	無血入手（分裂国の大名を討つ）
1569年夏	越後上野	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1570年夏	武蔵伊豆	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1572年冬	甲斐信濃	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1573年春	遠江駿河	欠囲の戦法
夏	越中	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
秋	陸前	兵糧攻めで兵力を少なくしてから欠囲の戦法
1574年春	羽後	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
夏	飛騨	欠囲の戦法
夏	木曾福島	欠囲の戦法
冬	陸中岩崎	暗殺
冬	三河	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1575年春	美濃	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
夏	加賀	力攻め
夏	安房	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
秋	伊勢志摩	暗殺
秋	尾張	欠囲の戦法
1576年春	越前	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
秋	伊賀	無血入手（威嚇の術）
秋	山城	欠囲の戦法
秋	能登	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	陸中盛岡	兵糧攻めで兵力を少なくして力攻め
1577年夏	摂津和泉	暗殺
夏	陸奥	兵糧攻めで兵力を少なくして力攻め
夏	丹後若狹	オトリで戦力を2か国に分裂させて欠囲の戦法
秋	大和	無血入手（大名病死後の入札）
秋	蝦夷	無血入手（割りこみの術で分裂国にして討つ）
秋	丹波	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
秋	紀伊	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
冬	出雲伯耆	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	三備	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	因幡但馬	欠囲の戦法
冬	播磨	力攻め
1578年春	安芸長門	忍者による兵離反と力攻め
夏	阿波	忍者による兵離反と力攻め
冬	伊予	暗殺
冬	土佐	暗殺
冬	豊前	裸攻めで兵力を減らして力攻め
1579年春	豊後	暗殺
春	日向	暗殺
春	土佐中村	無血入手（威嚇の術）
夏	薩摩大隅	暗殺
夏	讃岐	欠囲の戦法
夏	筑肥	裸攻めで兵力を減らして力攻め
秋	伊予	裸攻めで兵力を減らし、忍者による兵離反で兵忠誠度を下げ、力攻め
秋	肥後	忍者による兵離反と力攻め

※盛氏の天下取りは20年におよんでいるが、始めの5年では2か国、つぎの5年では3か国、そのつぎの5年で10か国、最後の5年で34か国を攻略している。また、暗殺で8か国、威嚇の術で2か国、分裂国の大名を討ち5か国、病死後の入札で1か国というように、計16か国を戦わずして手に入れた

12日目 敵の第1部隊4000に金56を使って寝返りをかける。1000の兵が寝返った。残る3000の兵を幕名方の第2部隊が攻め、ついに伊東義祐を討ち取った。
幕名盛氏は、ついに天下を統一

したのである。58歳の秋であった。史実によれば、盛氏は1580年8月に他界している。天命まで、残り1年弱だったのである。
はたしてこの後、幕名時代は何年つづくのだろうか。

下野、加賀、三河では民へ金や米を施す。美濃と伊賀では兵へ米や金を施す。山城から播磨へ、因幡但馬から阿波へ、遠江駿河から山城へ、三備から豊前へ金、米を輸送する。陸奥では米を売る。紀伊から伊勢志摩へ兵10万3000を移動させる。

1579年夏

薩摩大隅を金401を投じて入札に成功する。残っている国は、四国、九州とも2か国ずつである。

四国では、讃岐の十河存保を、阿波から欠囲の戦法で攻めることとした。103万7000の兵で侵入する。十河存保の兵は28万であった。敵の第4部隊2万8000を壊滅させ、存保のいる第1部隊15万5000に幕名方の第2部隊96万6000が迫ると、存保は伊予へ遁走した。

十河勢はその報復とばかりに17万8000の兵を土佐に送りこんできた。土佐の幕名勢15万8000はすぐに降参し、その後、土佐中村から10万の兵で土佐の十河方を裸攻めする。2日目に敵の第1部隊3000を全滅させて楽勝。土佐は城へ続く道が2本あるため、裸攻めがおもしろいように決まるのだ。盛氏はまたも土佐をオトリとすべく、36万8000の兵を土佐中村へ送った。

九州では、日向から豊後へ18万5000の兵を移動させ、守備兵を1000としてオトリにする。また、豊後から126万5000の大軍で筑後の竜造寺方を攻撃した。竜造寺勢はわずかに17万2000。幕名方はかんたんに踏み潰した。

その他 蝦夷、陸前、磐城、越後上野、常陸、下野、遠江駿河、加賀、三河、紀伊、安芸長門では民へ施す。尾張、伊勢志摩、近江、因幡但馬、出雲伯耆、筑後では兵へ施す。丹後若狹、山城、大和では米を売る。14か国で忍者1を雇い、伊予の細川方の兵忠誠度を下げる。70低下したはずだ。薩摩大隅では兵の訓練をする。羽前から豊後へ、丹波から豊前へ金、米を輸送する。三備から因幡但馬へ10万、豊前から豊後へ47万、播磨から阿波へ26万の兵を送る。

27. 盛氏天下を統一

1579年秋

四国では十河存保が伊予に残っている。伊予の兵力は12万9000で兵忠誠度は54まで低下している。忍者を雇い、伊予へ送る。今回は

大勢の忍者を一気に送ったため、3か国ぶんて兵忠誠度が9まで低下した。機は熟した。土佐中村から89万4000の兵にて伊予の十河方を攻める。寝返りを使いつつ、力で押し、ついに十河存保を討ち取った。四国は平定されたのである。

その後、伊予から82万4000の兵を豊後へ送る。豊前から30万、さらに筑肥からも26万5000の兵を豊後へ移動させ、兵力の集中化を図った。出兵に必要な金、米は、陸奥と木曾福島から輸送した。念のため忍者攻撃で兵忠誠度を-15まで低下させておいた。肥後の伊東方は兵力37万である。準備は整っている。幕名方は伊東方の4倍以上の150万の兵にて出撃した。

2日目 敵の第5部隊3万7000を一撃で2000へ減少させる。

5日目 敵の第5部隊を全滅させる。

6日目 敵の第3部隊1万8000を一撃で1000へ減少させる。

7日目 敵の第3部隊を全滅させた。幕名方の第2部隊もこれまでの攻撃により18万4000の損害で、130万1000となった。

8日目 金184を使って敵第1部隊に寝返りを仕掛けるも失敗する。幕名方の第2部隊は敵城下へ迫った。

9日目 敵の第2部隊7万4000に攻撃され、幕名方の第2部隊は108万に減少する。いよいよ総大将を攻撃する。敵の第1部隊は20万4000から9万1000へと減少した。しかし、幕名方の第2部隊も反撃によって59万4000へ減少した。

10日目 敵の第2、第4部隊に攻撃され、幕名方の第2部隊は47万6000になった。このときの反撃で敵の第2部隊を1000へ、第4部隊を6000まで減少させた。ここで、金825を使って敵の第1部隊へ寝返りをかける。2万6000の兵を奪えた。幕名方は第2部隊で敵第1部隊を攻めた。伊東義祐を守る兵は2万4000になった。

11日目 敵の第2、第4部隊からの攻撃を受け、幕名方の第2部隊は28万7000にまで減った。しかし、こちらの反撃によって敵の第2、第4部隊が壊滅したため、敵は第1部隊を残すのみとなる。金163を使って寝返りを仕掛ける。6000の兵が寝返った。さらに幕名方の第2部隊が襲いかかり、敵第1部隊は4000にまで減少した。幕名方の第2部隊は22万5000になった。



創刊1周年記念 読者プレゼント

当選者発表

1周年のプレゼントの応募ハガキはなんと8万
通以上。やっぱり、A1FMが圧倒的に数が多
くて、全体の30%ぐらい。つぎがソニーのディ
スクドライブといったところかな。思ったより

人気が高かったのはHソフト。ほんとうにみん
なHなんだから。そうそうPACにも人気が集
中。これはいくつ持っていてもいいもんね。で
は、また2周年にむけて今後ともよろしく！

4〜6月号連続応募部門

1FS-A1FM(1名)

山口県/阿部隆男

2HBD-F1(3名)

北海道/古米圭亮 兵庫県/横山直樹

兵庫県/佐山康之

3FS-CM1(3名)

宮城県/小野敦史 神奈川県/長谷部栄一

福岡県/佐藤宜範

4ハルノート(1名)

福岡県/間地俊次

5ミケランジェロⅣ(1名)

神奈川県/米山和也

4月号応募部門

6ガリウスの迷宮(5名)

宮城県/今野勇 東京都/大久保勇司

京都府/高見浩一 金子隆行

広島県/河西洋

7シャロム(5名)

神奈川県/小林誠二 群馬県/深町真矢

新潟県/玉橋真 福岡県/中村英一

鹿児島県/橋永佐紀子

8コナミの新10倍(5名)

宮城県/斉藤寛 東京都/小松千恵

新潟県/坂井一謙 富山県/竹田峰子

兵庫県/西尾正彦

9テグザー(5名)

東京都/渡辺史朗 神奈川県/佐竹敏久

神奈川県/原田剛 千葉県/岡田康治

愛知県/岩田崇雄

10マッドライダー(5名)

山形県/多田伸吾 岐阜県/水野浩幸

広島県/榎本龍義 山口県/榎本幸利

愛媛県/森浩二

11スクランブルフォーメーション(3名)

埼玉県/山下貴弘 山梨県/渡辺努

岐阜県/河田大助

12未来(5名)

北海道/吉田修也 岩手県/林朝品

東京都/山中大輔 千葉県/山村大助

大阪府/藤原武志

13ディーダッシュ(2名)

神奈川県/佐々木春彦 兵庫県/池田秀樹

14ジャガー5(2名)

京都府/横道潤 大阪府/野口将志

15ピロマン(2名)

青森県/山本竹美 大阪府/村上昌史

16女神転生(3名)

新潟県/鈴木威 東京都/李芸薫

兵庫県/山本佳代

17ドラゴンクエストII<MSX1>(5名)

岩手県/鈴木孝典 千葉県/田中幸代

神奈川県/渡辺正志 滋賀県/桑野富士夫

広島県/湯川義信

18すっこけやじきた隠密道中(5名)

新潟県/川村光夫 東京都/大橋弘道

岐阜県/日角隆宏 大阪府/林大輔

福岡県/柏田勝紀

19ハイドライド・フロンズバック(5名)

千葉県/木村とも子 愛知県/山本直樹

京都府/久郷隆章 香川県/室井慎輔

沖縄県/宮城創

20ディーブダンジョン(3名)

山梨県/原田龍祐 長野県/窪田誠一

佐賀県/野田真一

21ドラゴンスレイヤーⅣ(5名)

北海道/鈴木寛康 栃木県/中村達哉

神奈川県/山田寿之 愛知県/清水茂

福岡県/田島善彦

22ダンジョンマスター(1名)

鹿児島県/入佐基明

23ジーザス(3名)

埼玉県/桑水流理 大阪府/大井寛之

奈良県/杉山喜也

24うる星やつら(5名)

青森県/鈴木雅子 茨城県/引田光夫

千葉県/国松昇 兵庫県/増田今日子

香川県/道久整路

25リバイパー(3名)

埼玉県/山崎伸一 神奈川県/伊礼義博

愛知県/大塚徳喜

26三国志(3名)

東京都/沢辺清子 東京都/中村寛

神奈川県/山岸昭夫

27将軍(5名)

福島県/諸根智克 神奈川県/丸谷正純

愛知県/溝口章太郎 大阪府/中西真也

兵庫県/中野恵司

28エルスリード(5名)

青森県/三枝健司 福島県/中野茂生

東京都/広瀬孝一郎

三重県/森川克史

29プロフェッショナル・ベースボール(5名)

茨城県/坂入俊徳 愛媛県/大島義隆

福岡県/有川英敏 熊本県/田中喜治

鹿児島県/富奥射二

30スーパーロードランナー(5名)

東京都/矢内寿和 京都府/宮原友夫

兵庫県/越智俊敏 松田直樹

広島県/江種利紀

31フラッピー(3名)

群馬県/阿部進 埼玉県/佐藤宗一

静岡県/宇藤友昭 大阪府/平田浩司

大阪府/新谷幸弘

32上海<DISK版>(5名)

新潟県/米山剛史 群馬県/斉藤和恵

東京都/鎌田光則 愛知県/澤柳朗子

大阪府/前田磨

33ファミリー・ヒリヤード(5名)

宮城県/佐藤明則 東京都/島田拓

静岡県/秋山清次 愛知県/土屋典正

大分県/荒木浩司

34カインドゥ・ギャルズ(2名)

神奈川県/成澤仁昭 兵庫県/木村憲明

35ウルティマⅣ・ステーションナリーセット(1名)

青森県/中村純一

36クリスタルソフトTシャツ+ステッカー(5名)

北海道/網淵裕一 青森県/石橋正

岐阜県/今井勝也 大阪府/田伏正明

兵庫県/山澤隆行

37サイキックウォー・ステッカーセット(20名)

北海道/岩淵正宜 北海道/橋本凉

秋田県/相馬裕樹 岩手県/佐々木義之

茨城県/鈴木新二 東京都/梶谷鉄哉

神奈川県/吉川浩司 愛知県/早川公生

愛知県/山口聖和 岐阜県/丹羽正臣

岐阜県/野村篤志 福井県/伊藤智博

三重県/中山崇 大阪府/川崎隆司

兵庫県/國見宏和 岡山県/田中剛

山口県/山田昭博 福岡県/柳井義明

長崎県/木下克也 鹿児島県/早川大介

38アビック4月号(10名)

※すでに発送済み

北海道/横川昭子 青森県/仁和悦子

秋田県/伊藤基生 茨城県/大久保誠治

埼玉県/山崎進人 岐阜県/大野正憲

広島県/小林正樹 福岡県/鈴木純一

宮崎県/高橋健司 高知県/渡辺啓一

5月号応募部門

39グラティウス2(5名)

愛知県/杉山航 富山県/堺千秋

香川県/田中隆介 長崎県/堀脇淳

鹿児島県/大古さやか

40沙羅曼蛇(5名)

新潟県/斉藤圭 静岡県/中島美代子

石川県/三野敦生 広島県/新宅和彦

宮崎県/落合孝

41夢幻戦士ヴァリス(3名)

石川県/森岡誠人 兵庫県/勝連正晃

山口県/田中秀宗

42リターン・オブ・ジェルダ(5名)

北海道/倉内友枝 茨城県/上野英明

東京都/橋場武 千葉県/奥田康裕

静岡県/寺澤毅

43プロジェクトA2(5名)

神奈川県/杉浦敦志 大阪府/青野高志

大阪府/滝本諭志 兵庫県/橋本芳樹

岡山県/大瀬浩史

44ティンフォレスト(5名)

栃木県/篠原隆雄 千葉県/吉野厚

愛媛県/山本泰徳 松岡和幸

香川県/浅野茂樹

45忍者くん(5名)

北海道/西田衣子 千葉県/土橋泰之

三重県/中島千代子 広島県/林加奈子

鳥取県/石田和幸

46アシュギーネ・復讐の炎(5名)

北海道/丸岡勲 新潟県/井浦康貴

兵庫県/洲崎孝喜 島根県/森山猛

福岡県/寺本圭一

47ハイドライド3<MSX1>(5名)

埼玉県/中村明博 東京都/長谷川功

神奈川県/高橋大樹 福井県/児玉信介

福井県/上塚大悟

48迷宮への扉(3名)

富山県/小柴勝敏 石川県/南恵司

兵庫県/福田尚弘

49ガルフォース(3名)

千葉県/田中里美 大阪府/東條一人

広島県/折口学

50殺人倶楽部(5名)

群馬県/岡田政臣 東京都/和田秀雄

千葉県/諏訪直樹 大阪府/松井敦

福岡県/田中祐一

51ラピンス(5名)

青森県/伊藤寛敏 嶋あや

大阪府/山中和弘 千葉県/有木乃里子

広島県/弓尾明希

52大戦略(5名)

東京都/海野隆雄 岐阜県/大野由美子

京都府/原田康祐一 兵庫県/小林礼二

兵庫県/竹村中

53信長の野望・全国版(5名)

富山県/瀬戸宏幸 愛知県/嶋崎高成

愛知県/天野仁滋 大阪府/羽馬恵二

佐賀県/橋口直史

54F-15ストライクイーグル(5名)

北海道/堀田敏博 東京都/吉田剣

愛知県/藤田昌史 兵庫県/谷口貴一郎

島根県/柳井洋

55プロ野球FAN(3名)

宮城県/佐藤寛典

埼玉県/吉崎健介

大阪府/野川由紀夫

56バブルボブル(3名)

石川県/北村健一 島根県/吉野順一郎

福岡県/大田黒滋

57らぶてっく2(5名)

北海道/寒河江拓章子 岩手県/村井唯一

神奈川県/川元涉 古志野祐規

徳島県/植田直樹

58キックイット(2名)

神奈川県/山崎崇二 鹿児島県/有川浩志

59キャッスルエクセレント(1名)

三重県/中里好志

60リップスティック(5名)

青森県/小野拓 田中俊一

長野県/竹内泉 京都府/高田優

兵庫県/中崎公司

61勝手に成ジャン(2名)

新潟県/小林秀一 富山県/桐澤昭憲

62PAC(5名)

青森県/五十嵐浩一 岐阜県/田中周一

奈良県/寺尾紀彦 岡山県/内田琢磨

福岡県/権藤義章

63軍人将棋(5名)

宮城県/金子幹郎 東京都/中村総夫

東京都/高橋浩二 京都府/山村拓朗

大阪府/野村耕治

64テグザー特製ポスター(20名)

北海道/高橋幹尚 秋田県/加藤寛之

岩手県/芦名英樹 福島県/金光剛

栃木県/阿久津潔 埼玉県/田中友哉

東京都/太田唯己 本間実 佐々木洋行

神奈川県/橋本臣子 砂金力

静岡県/石上俊宏 海野正道

富山県/高橋毅 岐阜県/前田雅史

兵庫県/横野将敏 三木隆太

広島県/橋本毅 香川県/鈴木一史

佐賀県/坂本文男

65ウルティマⅣ時計(2名)

群馬県/渋谷浩司 山口県/金子孝行

66工画堂特製ディスクケース(10名)

秋田県/木島和人 山口県/田中悟

茨城県/吉田和幸 埼玉県/小林健司

埼玉県/羽鳥喜代志 福井県/結田祐子

奈良県/岩永真樹 兵庫県/岡坂広

広島県/森山正樹 沖縄県/内藤博

67デービーソフト・コレクション(15名)

北海道/阿部圭子 宮城県/松井直紀

埼玉県/冬木優子 小針学 深井直人

埼玉県/浅井裕子 東京都/山下慎介

東京都/皆川真至・中村純
千葉県/松岡俊助 神奈川県/中村康之
静岡県/高木康光 大阪府/米野博光
兵庫県/島田浩一 福岡県/林信彦
68挑戦/実用ソフト2(3名)
茨城県/安部浩 静岡県/伊藤孝教
愛知県/松田哲弥
69お嬢さまくらぶ特製トランプ(20名)
北海道/高田学・橋本健
岩手県/松本武晃 福島県/須藤直人
茨城県/山口賢二 茨城県/伊藤貴昭
埼玉県/野島一路 千葉県/西原陽一
千葉県/久保田正明 神奈川県/仁田敏之
新潟県/中島公章 愛知県/水口裕
岐阜県/石原正信・藤田隆之
大阪府/高村直江 兵庫県/成定謙一
広島県/渡辺三隆 徳島県/小谷長仙
愛媛県/戒田竜治 長崎県/吉村雅史

6月号応募部門

70NEW MSXマウス(2名)

長野県/武藤正樹 三重県/川添亨

71パロディウス(5名)

神奈川県/滝絵里子 静岡県/飯田吉之
長野県/村松清史 岡山県/目黒寛之
広島県/川崎忍

72ウサシ(5名)

東京都/鶴田真 千葉県/植田卓
新潟県/高橋哲史 和歌山県/水本敏夫
宮崎県/江並京子

73天国よいとこ(3名)

千葉県/今関和義 滋賀県/伊藤修
兵庫県/田中忍

74エイリアン2(5名)

埼玉県/糠本典孝 神奈川県/浅川幹夫
静岡県/深沢大亮 大阪府/清宮忍
佐賀県/高田憲一

75スカイギヤルド(5名)

北海道/富田安俊 埼玉県/飯田新
愛知県/松浦慎一 三重県/中村康紀
京都府/伊藤健太

76抜忍伝説(3名)

千葉県/高羽順也 静岡県/浜松雄二
京都府/森和也

77ソフィア(3名)

福島県/白田実 奈良県/西川佳徳
大阪府/家治新吾

78アシュケネー・虚空の牙城(5名)

岩手県/岩井真晴 静岡県/五百旗順敬
和歌山県/坂田一祥 岡山県/石原靖弘
長崎県/中田康裕

79イース(3名)

神奈川県/関口裕治 岐阜県/曾我安土
和歌山県/河口伊伸

80ウルティマⅣ(3名)

東京都/水谷賢 徳島県/花井一義
宮崎県/吉時賢行

81バスタード(5名)

栃木県/丸山一裕 群馬県/井出賢
東京都/白鳥行信 長野県/石原直幸
鹿児島県/坂口由一

82魔神宮(3名)

神奈川県/多田弘行 富山県/藤永康孝
和歌山県/上西孝崇

83魔王ゴルベリアス+コンパイル(5名)

東京都/津郷浩 京都府/宮崎崇史
奈良県/分部宏一 志岐昌輝
福岡県/丸山光

84ドラゴンクエストⅡ<MSX2>(5名)

宮城県/亀山誠祐 東京都/佐々木晶
石川県/下中貴司 山口県/中島隆夫
福岡県/中野雅士

85覇邪の封印(5名)

長野県/中村克博 大阪府/福川武

広島県/能島健 山口県/原田孝司

愛媛県/田野博文

86サイキックウォー(5名)

北海道/中里聖 埼玉県/覆平貴規
神奈川県/佐藤信・尾崎修之介
長崎県/石田雄二

87ハイドライド3<MSX2>(5名)

長野県/高橋世紀 岐阜県/奥田一浩之
滋賀県/田部行庸 兵庫県/原田寛

高知県/曾我部典典

88うっていぼこ(5名)

山形県/鈴木友宏 東京都/荒川賢司
神奈川県/篠岳大 富山県/喜多誠

静岡県/鈴木雅人

89ウィザードリィ(1名)

岐阜県/津田竜二

90ザナドゥ(5名)

岩手県/池田岳司 大阪府/宮西英人
岡山県/小川直史 島根県/万波徹

熊本県/谷川伊佐武

91ラフェール(5名)

千葉県/永田龍久・斎藤良介
神奈川県/服部雅則 沖縄県/上原賢

沖縄県/玉城里可

92刑事<大打撃>(2名)

京都府/鎌田友紀 大阪府/柳川正剛

93マンハッタン・レクイエム(3名)

埼玉県/田島新二 福井県/池田安
鹿児島県/小坂孝

94釣りキチ三平(3名)

茨城県/塙孝行 大阪府/浜田基希
鳥取県/中原隆

95ダイナマイトボウル(3名)

群馬県/中村清志 新潟県/渡辺直司
長野県/山崎健

96バットマン(5名)

青森県/奈良浩仁 宮城県/岡崎弘晃
茨城県/山口篤 大分県/河野真司

香川県/川端克実

97フェアリーランド(5名)

神奈川県/森野佳也 静岡県/瀧美幸
三重県/三浦幹雄 福岡県/貝通九晴

福岡県/賀戸拓洋

98小林ひとみのバスル・イン・ロンドン(2名)

東京都/東島剛 大阪府/藤川徹

99上海<ROM版>(5名)

北海道/津川剛 宮城県/佐藤寛典
東京都/中村直哉 千葉県/金谷裕史

静岡県/鈴木誠

100スネイクイット(2名)

茨城県/五味田勝 岐阜県/大沼正幸

101東京女子高生セーラー服入門(2名)

兵庫県/野村秀一 広島県/石井淳

102陽あたり良好!(5名)

東京都/篠原徹 新潟県/大橋哲
大阪府/湯治健一 兵庫県/原慶太

長崎県/大宮誠浩

103ノベルウェアポスター(20名)

北海道/山田達雄・佐賀光真
山形県/小島友義・鈴木誠

群馬県/青木宏士 東京都/吉川晋

東京都/小野孝貴 千葉県/井上健人

神奈川県/齊木ひろし 愛知県/角谷研志

愛知県/村上蒼実人・白神裕久

愛知県/尾関照国 福井県/浦松剛

京都府/高屋茂男 大阪府/岩井伸司

岡山県/梶田俊一 広島県/佐藤幹三

高知県/竹内浩展 鹿児島県/佐々木弘

104釣りキチ三平の時計(5名)

福島県/佐藤浩幸 埼玉県/中山栄一

広島県/山口晃市・大下寛樹

沖縄県/小橋川健康

105T&Eトレーナー(10名)

千葉県/笠井俊純L 京都府/足利和彦L

愛媛県/吉本光夫L 佐賀県/林栄一L

熊本県/三好宏典L 東京都/山本和宏M

神奈川県/浅沢一平M 広島県/岡崎崇M

静岡県/小沢貴浩M 熊本県/後藤優明M

106フラッピー人形(30名)

北海道/本間貴行 青森県/成田邦彰

群馬県/根岸浩幸 東京都/佐藤太希

東京都/河口亨・大平瑛

千葉県/小倉正寿 神奈川県/鈴木大輔

神奈川県/田中清司 静岡県/稲木貴光

静岡県/渡辺健作

長野県/浜正樹・広沢賢子

愛知県/中井紀雄・荻原紀代志・桂川博

奈良県/中島慎滋 京都府/木村吾一郎

大阪府/塚原康子・加地政夫

兵庫県/木下剛毅 岡山県/徳持昌行

広島県/谷修 鳥取県/波田野岳彦

島根県/石原裕司 徳島県/藤垣正三

福岡県/久賀信克・福岡県/二之宮文典

佐賀県/狩野玲

107ウィザードリィ攻略の手引き(3名)

福島県/青木茂 香川県/香西宏昭

高知県/小松賢也

創刊1周年記念イベント

「MSXわくわくドリーミン」来場者アンケート

プレゼント当選者



3月から4月にかけて行ったイベント「MSXわくわくドリーミン」の会場で書いてもらったア

ンケートの中から抽選。松下さんとコナミさんから。ラッキーな人たちはこのかたたちです!

①A1F(1名)

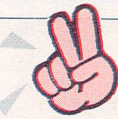
愛媛県/吉田夏樹

②パロディウス(5名)

東京都/金子直樹・松尾宣明 岐阜県/八村敏史 大阪府/花澤樹隆 長崎県/中里明男

③THEプロ野球激突ベナントレース

東京都/榎本貴史 愛知県/安立達生 大阪府/井阪武志 広島県/市村晃治 福岡県/三浦剛



6月号読者アンケート

ソフトプレゼント当選者

①ガンダーラ

千葉県/松井昭典 神奈川県/小口敏光 山梨県/荻原一秀 静岡県/藤原宏記 大阪府/布施真

②ドラゴンクエストⅡ(MSX2)

千葉県/木田文彦 東京都/岡崎孝 岐阜県/村橋昇 岡山県/近藤信博 福岡県/松尾昭典

③ワールドゴルフⅡ

東京都/川合由希男 愛知県/宮橋悟 京都府/川勝健弘 大阪府/山本直樹 熊本県/吉里英雄

④セイレーン

千葉県/三原正人 東京都/倉島篤司 神奈川県/田中新一 愛知県/児玉剛 福岡県/西野秀和

⑤陽あたり良好!

埼玉県/梅田智久 千葉県/安藤晃路 大阪府/福本香奈 岡山県/藤原誠 長崎県/岩下稔男

⑥勇士の紋章

北海道/清水秀憲 福島県/叶井賢一 京都府/北田竹馬 大阪府/大谷達彦 兵庫県/森井正明

⑦ハウ・メニ・ロボット

岩手県/伊藤誠 神奈川県/寺田芳晴 長野県/矢島聡 愛知県/渡邊善光

⑧燃えろ 熱闘野球'88

栃木県/岡俊晴 愛知県/森下真道 鳥取県/田中義憲 愛媛県/佐々木孝 福岡県/出利葉和彦

⑨ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜

北海道/速水洋・堤康則 神奈川県/小林香介 東京都/嘉指学 福岡県/大庭慶三

⑩忍

栃木県/目黒貞子 新潟県/川永隆雄 大阪府/玉田隆彦 兵庫県/中野竜志 香川県/松野誠太

⑪紫鷲躍(さじり)

埼玉県/篠塚広明 神奈川県/西沢通明 岐阜県/村井孝成 大分県/綾部行浩 宮崎県/宮元有

⑫制覇

北海道/吉田達永 福井県/天渡久滋 大阪府/杉本博貴 山口県/坂口英樹 長崎県/江浜真和

⑬麻雀狂時代

東京都/牧野幸治 新潟県/石田和則 京都府/辻村成司・廣井伸也 広島県/藤井和志

⑭谷川浩司の将棋指南Ⅱ

栃木県/渡辺明夫 埼玉県/野本昌史 東京都/内山雅人・中岡達也 岡山県/坂本篤紀



6月号FFB「さあ、応募しなさい」

プレゼント当選者

①ザナドゥVSイース(3名)

茨城県/飯島太郎 埼玉県/佐藤崇作 鹿児島県/東二町文英

②ミュージック・フロム・ソーサリアン(5名)

神奈川県/中野貴文・成田久郎 静岡県/原田大嗣 愛知県/壁谷文和 香川県/篠原義人

③A1ハンドブック(3名)

長野県/本島浩一 岐阜県/土田昌秀 愛知県/荒木太加至

④3.5インチ2DDフロッピーディスク(5名)

埼玉県/石坂友子 静岡県/池田佳彦 愛知県/奥村正樹 愛媛県/渡部和信 大分県/片野史健

⑤東京女子高制服を脱いだ幽霊テレカ(2名)

京都府/福江光恵 広島県/今田賢三

ソフト65本 プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で65名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系
- ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	イースII.....6	9	ゾンビハンター.....104
2	蒼き狼と白き牝鹿(MSX1 ROM版)....14	10	スターヴァージン.....105
3	アレスタ.....20	11	スペースシャトル.....106
4	R・TYPE.....96	12	ファンタジー.....107
5	ザ・リターン・オブ・イシター.....98	13	一石にかける青春.....108
6	殺意の接吻.....100		
7	王家の谷・エルギーザの封印.....102		
8	アカンベドラゴン.....103		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK> イースII
3	<FAN ATTACK> 蒼き狼と白き牝鹿・ジギスカン
4	<FAN ATTACK> アレスタ
5	ゲーム十字軍
8	FAN♪FAN♪BOX♪
9	<ファンダム> ゲームプログラム
10	<ファンダム> MSXの音楽とサウンド
11	<ファンダム> ファンダムハウス
12	FAN STRATEGY
13	1周年+読者アンケート+FFBのプレゼント当選者発表
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	<FAN CHOICE> F Mバック
16	<FAN NEWS> R・TYPE
17	<FAN NEWS> ザ・リターン・オブ・イシター
18	<FAN NEWS> 殺意の接吻
19	<FAN NEWS> 王家の谷・エルギーザの封印
20	<FAN NEWS> アカンベドラゴン
21	<FAN NEWS> ゾンビハンター
22	<FAN NEWS> スターヴァージン
23	<FAN NEWS> スペースシャトル
24	<FAN NEWS> ファンタジー

25	<FAN NEWS> 一石にかける青春
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	<特別付録> 激ベナ極秘ファイル

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポップコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R・TYPE(アールタイプ)	26	殺意の接吻	51	ドラゴンクエストII
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジギスカン	27	殺人倶楽部	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	アカンベドラゴン	28	ザナドゥ	53	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
4	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	29	ザ・マン・アイ・ラブ	54	拔忍伝説
5	アルカノイドII	30	沙羅曼蛇	55	拔忍伝説番外編
6	アレスタ	31	ザ・リターン・オブ・イシター	56	信長の野望<全国版>
7	イース	32	三国志	57	ハイドライド3
8	イースII	33	THEプロ野球激突ベナントレース	58	覇者の封印
9	一石にかける青春	34	シャティ	59	パロディウス
10	ウィザードリィ	35	シャロム	60	バブルポップ
11	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	36	ジーザス	61	陽あたり良好!
12	ウルティマIV	37	死霊戦線	62	ファイアボール
13	F-1スピリット	38	スターヴァージン	63	ファミクルパロディック
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	スナッチャー	64	ファミリーボクシング
15	王子ピンピン物語	40	スペースシャトル	65	ファンタジー
16	ガイアの紋章	41	セイレーン	66	ブレイクショット
17	カサブランカに愛を	42	ゾイド	67	マイト・アンド・マジック
18	ガリウスの迷宮	43	ソリテア・ロイヤル	68	麻雀狂時代スペシャル
19	ガルフォース〜創世の序曲〜	44	ゾンビハンター	69	マンハッタンレクイエム
20	ガンダーラ	45	大戦略	70	めぞん一刻
21	グラディウス2	46	谷川浩司の将棋指南II	71	燃えろ! 熱闘野球'88
22	クレイズ	47	太陽の神殿	72	勇士の紋章
23	コナミの占いセンセーション	48	ディーヴァ〜アスラの血流〜	73	ラスト・ハルマゲドン
24	サイオブレッド(ラクーンのこと)	49	ディーブダンジョン	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	サイキックウォー	50	ドーム	75	ワールドゴルフII

(キリトリ線)

郵便はがき

40円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

MSX・FAN8月号 アンケート回答ハガキ

1	1	2	3	4	5	6	7	
2	1	2	3					
3	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	()	
4	ハイ	イイエ						
	買う予定の周辺機器		[]				
5	[¹]	[²]	[³]	[⁴]
6	[
7	[]	[]	[-]	
8	[¹]	[²]	[³]		
9	[¹]	[²]	[³]		
10	[¹]	[²]	[³]		
11	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧ (
12	[¹]	[²]	[³]) ⑨

8月号のプレゼントでほしいソフト

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

氏名 凸() -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)



マンハッタンTMの街で、 もう一人のJ.B.に出会った。

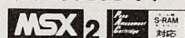
シリーズ第2弾

マンハッタン・レクイエム



リバティタウンで知り合ったピアニストのサラ・シールズが巻き込まれた殺人事件を解決するため、独りマンハッタンに向かったJ.B.ハロルド。彼を待ち受けていたのは、財産贈与をめぐる数々のミステリー。好評第1弾に続く人気作。

〈好評発売中〉



- VRAM128K以上
- ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)
- BGMは全7曲
- 定価 7,800円

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア〈青い嘆き〉が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…? 新たな難事件に、J.B.ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版 ついに登場!



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー
くちづけ

殺意の接吻〈新発売〉

MSX2 S-RAM 対応 MSX MUSIC対応

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)
- ※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。
- 捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。
- 定価 6,800円

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!(発売元 マイクロキャビン)

- J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外はリバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



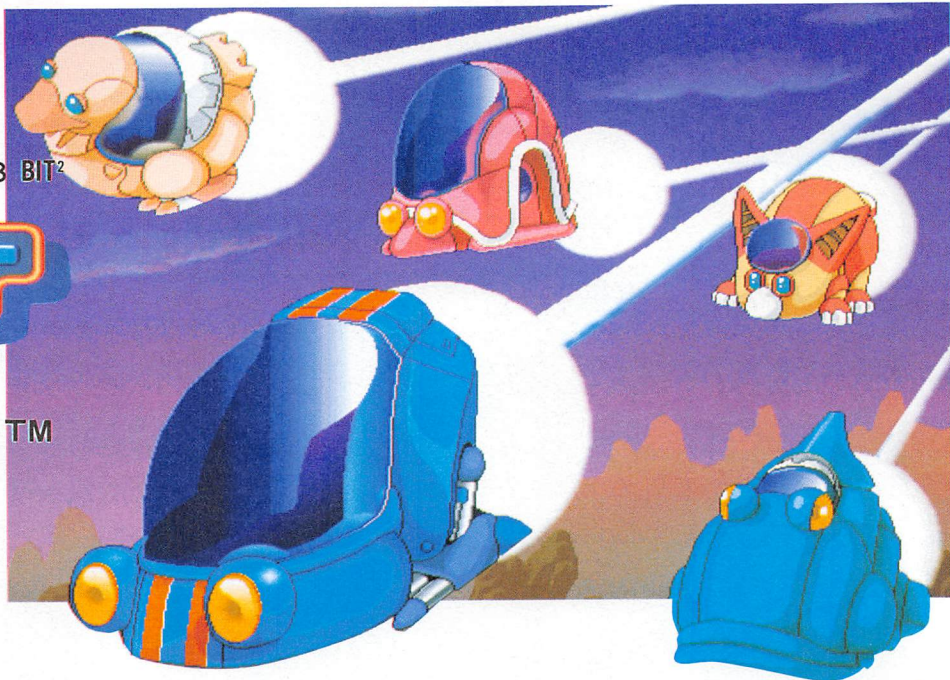
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバールビル7F
〒810 TEL 092-771-3217

好評発売中!

ファミクル・パロディック

©1988 BIT²

FAMIL
PARODICTM



ニャンクル

かわいい! 美しい!
パロディタッチの本格シューティング

MSX² RAM 512K RAM84K/VRAM128K

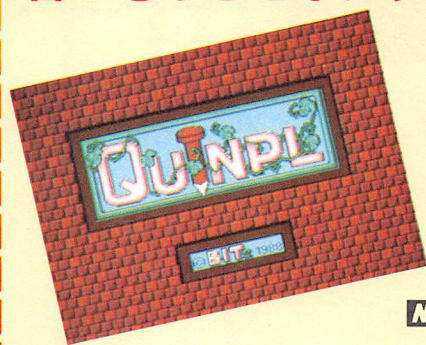
2メガROM 定価¥6,800

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株式会社BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売係へ。

武器はクイ!?
暑さもふきとぶアクションゲーム

8月上旬発売予定



クインプル

予価¥5,800

MSX² FM-PAC 1メガROM・VRAM128K

次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館
— ちくでんや とうべえ 藤兵衛 —
担当者为首切りをかけて制作中!
乞うご期待!



ファミパロイラスト大会 今月の入賞



山形県鶴岡市 みはらさくら様



東京都世田谷区 武川 順 様



愛知県春日井市
伊藤 一 様

イラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔
絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼン
トをあげちゃうよ!
送り先: BIT²販売係「ファミクルイラスト係」へ。
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

制作/発売元 株式会社BIT²

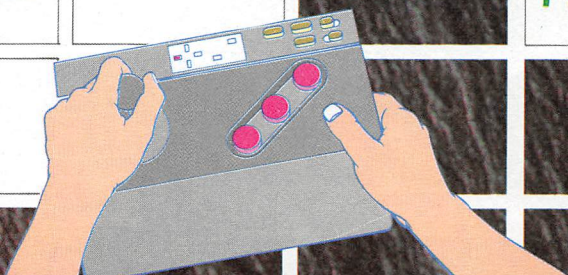
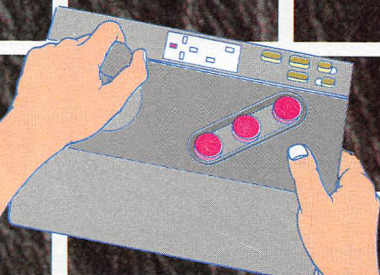
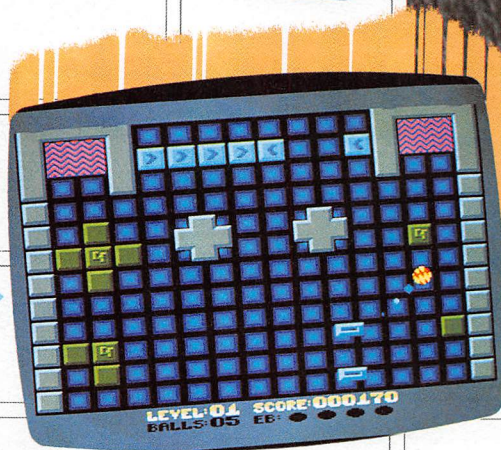
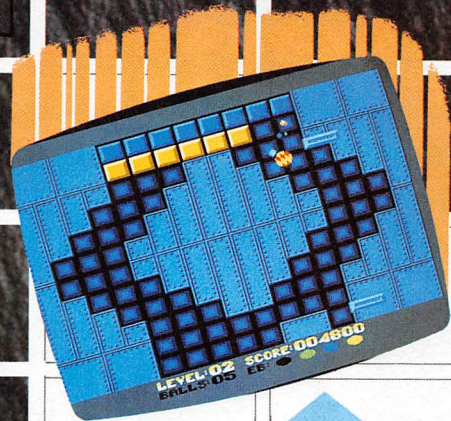
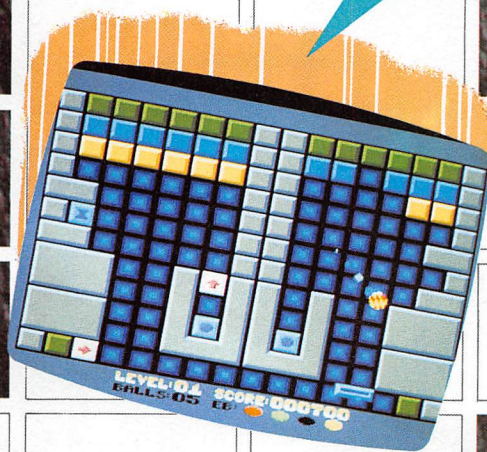
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

ブロック BREAKER プレイヤー

らっか
れんが
しょう
きょ
ゆう
ぎ
落下煉瓦消去遊戯!



GA夢のMSXは、夏(7/22)発売!

オランダの実力派ソフトハウス「ラ
ダーソフト」が、まったく新しい思
想でゲームの原点を作りかえた。
それが縦スクロールアクションゲー
ム「ブロックブレイカー」だ。

◆君が操るのは縦に並ぶ2本のバー。さらに上のバ
ーは上下にも動いて面白さパワーUP。ジョイス
ティックマウス対応!!

◆ふたり同時プレイ可能! 上下のバーを各自が操
るんだけどプレイ中突然バーがいかかわっちゃ
たりする!!

◆多彩な面構成。反射神経プラス頭が必要! いきなりワ
ーブーン! ブロックの細道……!!

◆天然色のブロック群に囲まれたアイテムブロック。破壊する
とバーがひる、ちぢむ、消える、など、など!!

MSX2専用、要VRAM128KB,3.5"2DD, ¥6,800

©Radarsoft日本連絡事務所株エグゼコ ※MSXはアスキーの商標です。

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお
申し込み下さい ●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏
面/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書
留をご利用下さい) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

GA夢 ガム

資料請求先
プレイカ
MSXファン

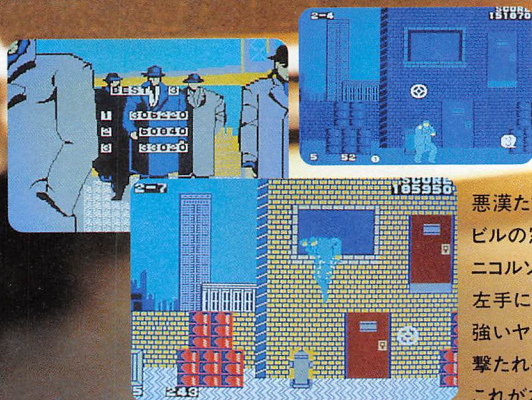
また殺つてしまった。



時は禁酒法時代。

ニューヨーク、マンハッタンは、闇の悪漢たちに支配され、
善良な市民は凶悪な悪漢たちの無法な行動や、
利権争いに巻き込まれていた。

ある日、偶然に殺人現場を目撃してしまったニルソン。
彼は悪漢たちに命を狙われることになってしまった。



悪漢たちはあの手、この手の凶悪な手口で襲ってくる。
ビルの窓や倉庫の影から容赦なく降りそぐ弾丸の雨、
ニルソンは右手にマグナム、
左手には燃えたぎる正義と勇気で応戦する。
強いヤツしか生き残れない、シティー・サバイバル。
撃たれる前に、先に撃つ。
これが本物のハードボイルドだ!

ルール無用のシティー・サバイバル・ゲーム

マグナム危機一髪

エンパイアシティー-1931

© 1988 TOSHIBA EMI/VLS.I

MSX ●8KB以上のRAM構成のMSXシステムでご利用ください。PS-2024G ¥5,800

通信販売

通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9 住友生命上野ビル 東芝EMI株マグナム係

東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

■お問い合わせは: 東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売4部03(847)1491/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

MSX はアスキーの商標です

Pick Up Summer Collection

MAISON IKKOKU

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして～

C.R. TAKAHASHI, SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

RUMIKO TAKAHASHI

あの話題の「めぞん一刻 完結篇」、MSX2で開発進行中!!

Final Mystery 殺人倶楽部

アドベンチャーゲーム

Murder Club

J・B・ハロルトの事件簿=1 C Riverdale Soft

若き実業家ビル・ロビンズが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついて現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐ。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

好評発売中!

MSX2 ディスク版 (3.5"2DD)

¥7,800

MSX2 版 (要 VRAM128KB)

4メガロム ¥7,800

■バーコードナンバー■
●DISK: 4988608811449
●ROM: 4988608811807



シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. © 1988 Systemsoft.

- 迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中継・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能 (ROM版)

好評発売中!

MSX2 ディスク版 (3.5"1DD) マップエディタ付 ¥7,800

MSX2 S-RAM付 版 (要 VRAM128KB) ¥7,800

■バーコードナンバー■ ●DISK: 4988608711800 ●ROM: 4988608711428

妹のクリスを探すために旅に出ていた主人公のブリルは、ある日クリスが魔王パズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにブリルは魔城をめざして旅立った。

ブリルの冒険がいま始まろうとしている。

- アクティブなグラフィックアニメーション
- オリジナル挿入曲
- スーパーナチュラルサウンド (FA・MA及びサウンドボードII使用時)



好評発売中!

MSX2 ディスク版 (3.5"2DD) ¥7,800

■バーコードナンバー■ 4988608733444



セイレーン

Sellane

ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャー・目録

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

<通信販売> 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株式会社マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

△ 68000

5" 2HD 定価7,800円

8月下旬発売予定

MSX MSX2兼用



MSX MUSIC 対応
定価7,300円

MSX は、アスキーの商標です。

本体RAM 8K以上にも動作します。

9月上旬発売予定

宇宙史に残る初の地球外生命との遭遇

宇宙歴200万年

数百光年の彼方の異次元空間

ハイト帝国

しかし

類がそこで見たものは

憎悪と殺気がみなぎる

異形生物

生存か絶滅か

人類の存亡をかけて

最強兵器フォースをひきつれ死闘は始まった!

至上最強の異次元シューティング!!

REAPER™

アール・タイプ



Illustrated by NAOYUKI KATOU

Osaka: kusan bldg. 11-9 Nishinon-machi 1-chome, Nishi-ku, Osaka 550 Japan
Telephone 06-534-4060 © 1988 IREM CORP. All RIGHTS RESERVED

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口」に入りやすい「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDIにもなった前作をしるオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラなどの闘いも、より迫力が増します。

7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」。

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版

¥7,800

■ジョイスティック対応
■ドライブ使用可能
■パナミュージクスメントカードリッジ対応(S-RAM)

3.5-2DD
3枚組



新発売

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒110 東京都立川市栄町2-1-4 トミオビル



通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXで八かまで、氏名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品到着時に、電話代金をお支払いください。

〒110 東京都立川市栄町2-1-4 トミオビル

FAX 0426(8)1274

いづめを響かす 牛三頭!!
今、人間を超えた愉快な
奴らがやって来る...

ここは、物怪の洞窟。
日も当たらず、風も吹かず、
毎日が闇夜の連続である。
しかし、そんな中であるにもかかわらず、
いや、そんな中であるからこそ、
そこには沢山の魔物達が住みついていた！
彼らは暗闇に息を潜めながら、
独自の世界を築いていたのである。
ところがある時、
彼らにとっての“魔界”より、
一人の“人間”という使者が、突然
侵入してきた！

ここに、両親を殺された牛面が一頭いる。
彼は洞窟生活に終止符を打ち、
広い外の世界へと踏み出すことになった。
果たして、彼の復讐は
成し遂げられるのだろうか!?

▶ 闇からの訪問者 ◀

番外編

MSX2 3.5" 2DD 1枚組

■PC8801SR以降 5"2D 2枚組

■PC9801シリーズ

5"2HD 1枚組、5"2DD 2枚組、3.5"2DD 2枚組

■X1シリーズ 5"2D 2枚組

ユーザーの方々のリクエストにお答えしてイベント以外にも
個別のオリジナルBGMを入れ更に臨場感が増しました。

番外編には本編の主要マップが
ついています。

発売中!!

3,000円
好評発売中

尚、拔忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方(ユーザー登録
カードを出され、会員No.の判る方)のみの限定通信販売とさせていただきます。

これがうわさの
アバタントゲーム

拔忍伝説

翼をもった男達

MSX2 大好評
発売中!

MSX2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中

PC8801mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5"2D 5枚組 価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中

5"2HD 2枚組、
5"2DD 4枚組、3.5"2DD 4枚組
価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中

5"2D 5枚組 価格 9,800円

最強最後のR・P・G、急速接近中...

LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン
妖しき魔界の一族よ、この世はお前のためにある。



MSX2 はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、
使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。

ブレイングレイ

株式会社
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル TEL. 03-264-3039代

MSX2 ¥6,800 新発売



あかんべドラゴン © プロダクションぐん/日高



コマの進め方がポイント。地形を
即に入ればかなや。



アクションゲームでは、おかしなモ
ンスターたちが大あはれするぞ！



おそろしいボスキャラとの対決！！

●BGMは50曲以上！聴いているだけで、楽しくなっちゃうBGM。
ファンタジックな世界が広がります。MSX MUSIC対応。
●地形効果を考えてね。マス目は湖や山など、色々な地形に分か
れています。よく考えてコマを動かさないと勝てないよ。
●とにかくキャラクタが面白い。ギャグっぽい雑魚キャラの死に
ポーズに注目。また、雑魚キャラの可愛らしさは対照的なボスキ
ャラが怖いぞ！
●コンストラクション機能付き。これを使うと、キミだけのオリジ
ナルなステージが作成できる。

ストラテジックゲームとリアルタイムゲームがドッ
キングノ底抜けの明るさと軽さが売りもののモン
スターたちが、大活躍！！



ウインキーソフトの MSX2 だ！！

中国の歴史を操る陰の存在とは？

本宮ひろ志の「天地を喰らう」が、
R・P・GとなってMSX2で新登場！

MSX2 ¥6,800 近日発売予定

人間界に乱れを引き起こし、人間界をわがものにせんと
する幻鐘魔王。キミは劉備玄德となって、その魔王
と闘うのである。劉備の強い仲間達が、57人の武将。そ
の中から5人の豪傑で、パーティを作り、複雑怪奇な
地下迷宮へと足を踏み入れる。忘れてならないのが、
武将達が持っている5行の性質だ。魔物を倒すには、
この5行が全ての鍵を握っている。

水戸のおばや、片目の銀次などの懐かしのキャラも
登場するぞ。広大な地下迷宮で待ち受けているものは
何か…幻鐘魔王の野望を打ち砕くことができるだろう
か。さあ！ともに闘う武将達がキミを待っている。

絶賛発売中！

PC-8801mk II SR/FR/MR/TR/MH/FH/
VA・X1シリーズ ¥6,800

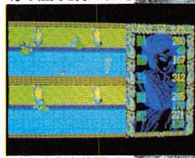
(株)ウインキーソフト

〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-10

ユニライフ江坂Ⅱ 504 TEL.06-388-8177



登場する武将達は57人。全員が
行の性質を持っている。



5人の豪傑を仲間にして、怪奇な地
下迷宮で魔物たちと闘うのだ！



戦闘モードでの対決。おそろしい
魔物を打ち砕け！

※画面はPC-88版
です。

「天地を喰らう」© 本宮ひろ志/本宮企画/集英社

MSX2 (3.5"2DD)

(要VRAM128KB)

MSXマークはアスキーの商標です。

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
(送料当社負担)

資料請求券
MSX2
10月号

全編アニメー

アドベンチャーゲーム

これがA.V.G.の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。

2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8ヶ月目に異変が起きた。

姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。

「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、

そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、

人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。

鍵となる「メロディーモジュール」をめくって奔走する地上部隊、

そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、

「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる。

「最深沉理層に未確認回路進入。ニューロ・サーキット破損……」

太陽系消滅まで……」

A.V.G.が変わる!!

★「画面数」という言葉は死語になる。「全100シーン」を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。

★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス、ジョイスティック対応)

★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。

★主人公は2人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)

★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC88:サウンドボードII対応のステレオサウンド。

MSX2:FM-PAC(松下製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

PC98:サウンドボード対応のFM音源サウンド。

X1turbo:FM音源ボード対応のステレオサウンド。

発売予定機種 ★PC-8801mkII/SR(FA,MA,VA対応) ★MSX2 (VRAM128K以上) ★X1turboシリーズ
★PC-9801VM/VX,PC-286V ★PC-9801UV/UX,PC-286U ●MSXマークはアスキーの商標です。

シオン!

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME

PSY-O-BLADE

【フィクティヴ】

© 1988 T&E SOFT

ATTACK '88 in SUZUKA

今夏のアタックは、鈴鹿サーキットだあ〜。

ふ〜っふっふっふ、なんと今年のアタックはね。昨年初、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ……いやいや興奮のつぼに陥れた。F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか!」と罵られそ〜だけど、ちつわ、ほんと〜にそ〜なんです。開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけて、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで………なんと、レーシングカート(ゴーカーちゃんいよ)を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。詳しくは、「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせを見てネ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たギョーカイ著名人も参加するんで、こりゃ〜暑い夏になりそうだぜ。優勝者にはトロフィーとシャンパンのシャワーがもらえるぞ(たぶん)。

その他にも、ついでと言っちゃあせータクする怒濤の新作発表会もある。また、「レーシングカート爆走大会」参加者はもちろん、会場見学者にもプレゼントを用意しているからね。

……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

イベント会場への交通機関の情報は、次号当社広告で知らせるから待っててね。

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむT&E SOFT主催のイベントです。毎年2回各地で開催しています。



日時▶8月20日(土)

午前11:30〜午後3:30予定

会場▶鈴鹿サーキット

三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料!

サーキット入場料は、参加者、見学者にかかわらずT&E SOFTが負担します。尚、見学者の方は、左横にあります(アタック'88入場引換券)を切り取って、アタック'88当日必ず持参して下さい。引換券1枚で5名まで入場できます。

雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

ATTACK '88 in SUZUKA
開催の「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせ

■募集人員/100名

■応募〆切/7月末日消印有効

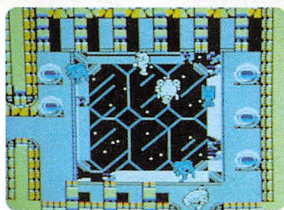
■応募要項

必ずハガキで「T&E SOFTアタック'88係」宛にお申し込み下さい。住所、氏名、年齢、電話番号、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員番号を、それから、「レーシングカート爆走大会参加希望」と御記入の上、応募して下さい。

★応募者が100名を超える場合は、抽選となります。(なお、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は優先選考させて頂きます)参加当選者には、8月15日までに当社から招待状を発送いたします。アタック'88当日、必ず招待状を持参して下さい。なお、選にもれた方でも、アタック'88には自由に参加できますので、どしどしお越し下さい。

※イベントの内容については、予告なく変更する場合があります。

ハイドライド3 MSX、MSX2好評発売中!



★ロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。

★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。

★さらに操作性を向上させたマルチウインドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。

★ジョイスティック対応。

★PC-8801mk IISR (FA, MA, VA)
(要2ドライブ)……5" 2D・2枚組

★MSX (RAM16K以上)
4メガロム

★MSX2 (VRAM128K以上)
4メガロム
各¥7,800

●PC-9801VM/VX,
PC-286V
5" 2HD ……………¥7,800

●PC-9801UV/UX,
PC-286U
3.5" 2HD ……………¥7,800

●X1/turboシリーズ
(2ドライブ専用)
5" 2D・2枚組……¥7,800

●ハイドライドブロンズパック
(ハイドライドIIとハイドライド3の2本組)
MSX (RAM16K以上)
¥9,980



※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。

※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは動作いたしません。

●MSXマークはアスキーの商標です。



T&E マガジン
No.18 請求券
Mファン8月号
88 総合カタログ
請求券
Mファン8月号

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(業者での請求はお断りします)
- 88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(業者での請求はお断りします)



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



T&E SOFT R INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

PSY-O-BLADE 体験フェア開催の お知らせ

全国縦断

T&E SOFTでは、北は札幌から南は九州福岡まで夏休み期間中、各パソコンショップの御協力をいいただいて、S.F.アニメーションアドベンチャーゲーム「サイオブレッド」の体験フェアを開催します。スケジュールは以下のとおりです。どんな最寄りのパソコンショップにお立ち寄り下さい。T&E SOFTオリジナルグッズのプレゼントもありますヨ。

★北海道地区

8/2(火) YESそうご電器(システムプラザ・5F)

★東北地区

7/30(土) 電巧堂(DaC仙台東口店)

7/31(日) 電巧堂(DaC仙台本店・4F)

★関東地区

7/22(金) 上新電機(J&P渋谷店)

7/23(土)・24(日) 上新電機(J&P町田店)

★中部地区

7/30(土) 栄電社(テクノ豊橋・2Fイベントフロア)

8/21(日)・22(月) 栄電社(テクノ名古屋・4F)

8/27(土) ジャスコ(岡崎店・シビコ3F)

8/28(日) カトー無線電機(本店・4F)

★近畿地区

7/23(土) 上新電機(J&Pメディアランド)

7/24(日) 上新電機(J&Pテクノランド)

7/30(土) 星電社(Seiden C・スペース三ノ宮本店)

7/31(日) 上新電機(J&P京都寺町店)

8/5(金) ニモヤ梅田駅前店(朝日ハイメディアセンター)

★中国地区

8/6(土) ダイイチ(パソコンCITY)

★九州地区

8/7(日) ベスト電器(福岡本店)

キラリ★キラ星

徳間書店

アニメージュビデオ

風の谷のナウシカ
監督／宮崎駿
カラー116分
VHS 148AH-3
148AGB-5003



戦国魔神ゴーショーロフ
時の邪神
監督／南川和彦
カラー90分
VHS 128GH-6
128GB-5006



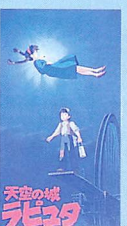
天使のたまご
監督／押田マサ
カラー75分
VHS 128AH-8
128AGB-5008



アリオン
監督／安彦良和
カラー105分
VHS 128GH-8
128GB-5008



天空の城ノワール
監督／宮崎駿
カラー124分
VHS 128GH-12
128GB-5012



デジタルデビル物語
女神転生
監督／西久保瑞穂
カラー45分
VHS 98GH-13
98GB-5013



大魔闘演習 鋼の鬼
監督／平野俊弘
カラー60分
VHS 128GH-14
128GB-5014



©徳間書店・二馬力・博報堂・喜プロ・押井守・大プロ・徳間ジャパン・安彦良和・丸紅・サンライズ・西谷史・ムービック・シブス

Animage
Video
SALE
OR
RENTAL



遠山桜宇宙帖

奴の名はゴールド

男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！
御存知！アニメ版「遠山の金さん」7月25日発売！ただ予約受付中

徳間書店アニメージュビデオ

遠山桜宇宙帖
奴の名はゴールド

ビスタサイズ ステレオHiFi
カラー60分 12800円

VHS

128GH-17

BD

128GB-5017

原作／陣出達朗 文／結城恭介

アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖／奴の名はゴールド」（徳間書店刊）

監督……………梅澤淳稔

美術監督……………有川知子

キャラデザイン……………北爪宏幸

音楽……………羽田健太郎

作画監督……………北爪宏幸・伊藤奈緒美

主題歌……………藤井一子（徳間ジャパン）

脚本……………酒井あきよし

©陣出達朗・結城恭介／徳間書店

●製作・発売元／徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力／徳間ジャパン

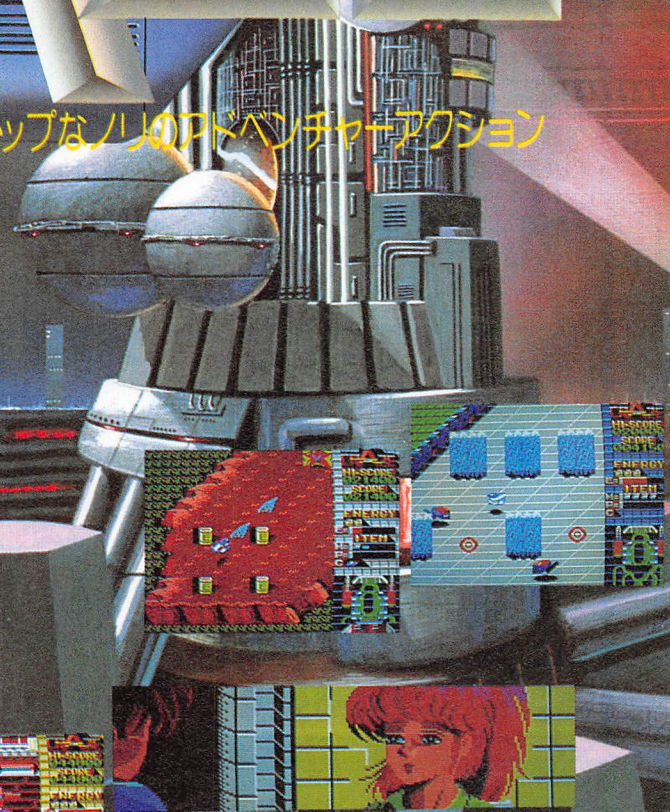
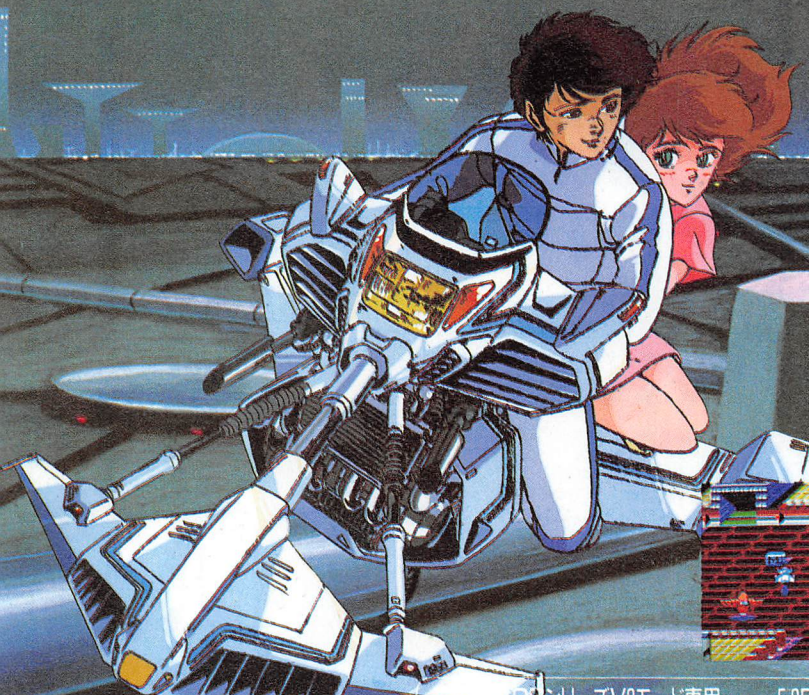
●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

スクランブルムーブメントアクション・クレイズ

いよいよ発売!!

CRASH

ポップなノリのアドベンチャーアクション



PC-9801シリーズV2モード専用.....5.2D 2枚組 ¥3,800
 X1turboシリーズ専用.....5.2D 2枚組 ¥7,800
 MSX(RAM16K以上).....2メガロム ¥5,800

スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。

- 驚異の高速立体スクロール
- 驚異な性格のアニメーション
- 柔軟な操作性
- リアルなビジュアルステージ
- 各ステージ独立したストーリー
- 多彩な音色、ポップなBGM
- 数々のパワーアップアイテム

〈開発スタッフ募集〉
 プログラマー・デザイナー・シナリオライター・
 グラフィックデザイナー・イラストレーター・
 アニメーター・移植者募集 アルバイト可

HEART SOFT

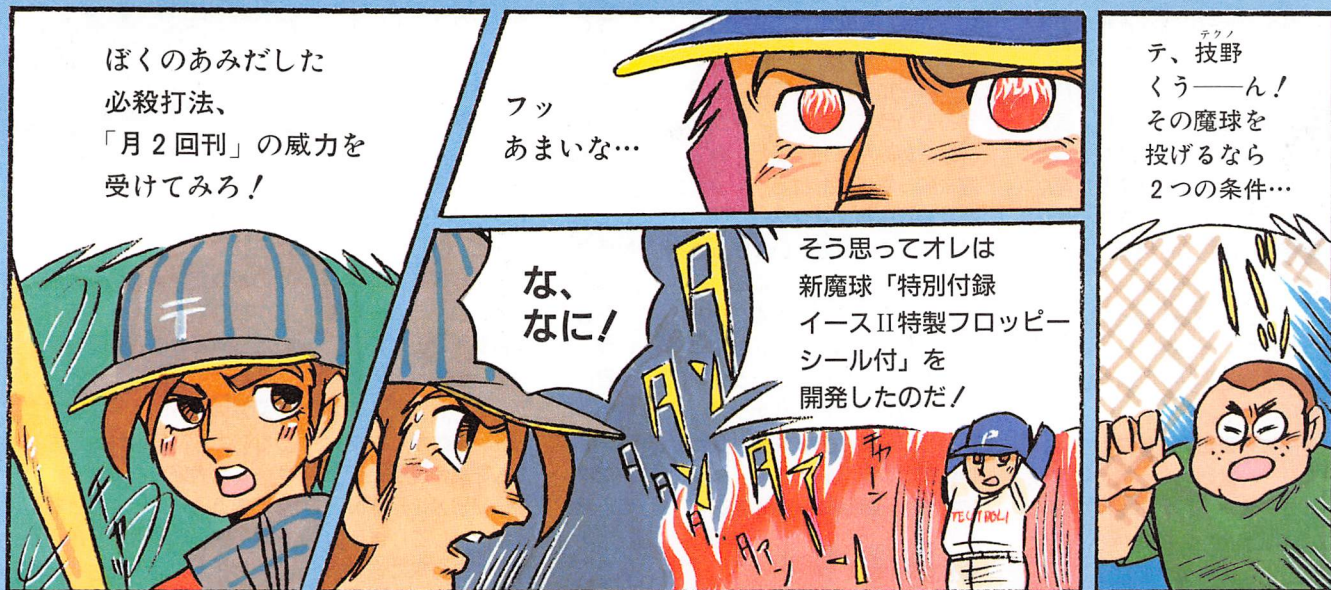
ハート電子産業株式会社
 〒221 横浜市神奈川区東神奈川12-40-9
 クインビル7F TEL 045-461-6071代

〈通信販売〉
 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・
 氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお
 申し込み下さい。＊送料サービス

熱血スポ根
広告マンガ

テクノの星

テクノポリス編集部
& 佐藤元



汗と涙の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

8月号

好評発売中

特別定価580円

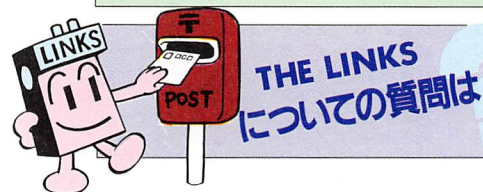
毎月8日発売

徳間書店



応募ハガキの書きかた

93



ゲーム以外にも、もっと
知りたいいろんなこと、の新連載

FAN CHOICE FMパック



FM-Pana Amusement Cartridge

7月号で紹介したFMパックをもうすこし詳しく、特に拡張BASICについて書いてみたい。せっかく自分で自由に使えるのだからね。プログラムコンテストの応募もよろしく！

パナソフトセンター
☎03-475-4721
7月中旬発売予定

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	32K
セーブ機能	内蔵SRAM/ディスク
価格	7,800円

※ただし音楽プログラムはテープ、ディスクにのみセーブできます。

安いのが魅力！

安い！これはたいへんに安い。7月中旬に発売予定のFMパックはSRAM(ゲームの途中のデータをセーブする)の機能に9和音のFM音源+FM音源用拡張BASICの機能を加えてなんと7800円！これまでのMSX用の音楽ユニット、A1シンセに比べると約5分の1

の値段になっている。PCM音源がないとか、演奏を記憶することができないとか、機能的にはちょっと劣るけど、これからFMパック対応の音楽ソフトもいろいろ発売されそう。大きさも、ふつうのカートリッジより4センチ背が高いくらいとコンパクト。これはちょっと「買い」だよ！ゲームソフトもこれからFM音源に対応したもの

(♪マークがつく)が発売される。

音色・音律・リズム

FMパック用の音楽ソフトはまたつぎの機会にするとして今回はこのFM音源とFM音源用拡張BASIC(以下拡張BASICと略称)でどんなことができるかのレビューしよう。

拡張BASICの命令は全部で10種類。ほとんどはFM音源

ならではの機能を使うためにC ALL XXXXという形で呼び出し、PLAY文でMML(Music Macro Language……音楽を演奏するための諸設定)を用いて音を出す。MMLの種類も、ふつうのBASICに比べると増えていて、何といっても違うのがリズム音源を鳴らすためのリズム音源MMLだ。それではプリセットの音色データを見てみよう。

プリセットの音色は0~63までの64音。FM音源といってもオペレータ(音のもとになる発振器)が2つのカンタンなもので、A1シンセをちょっと簡略

音色データ一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ 1	21	シンセサイザベル	42	PohdsPRA
1	ピアノ 2	22	チャイム	43	チャーチオルガンL
2	バイオリン	23	シンセ・ベース	44	チャーチオルガンR
3	フルート 1	24	シンセサイザー	45	シンセ・バイオリン
4	クラリネット	25	シンセ・ドラム	46	シンセ・オルガン
5	オーボエ	26	シンセ・リズム	47	シンセ・プラス
6	トランペット	27	ハーモ・ドラム	48	ホルン
7	パイプオルガン 1	28	カウベル	49	三味線
8	シロフォン	29	ハイハット	50	マジカル
9	オルガン	30	スネア・ドラム	51	フワフ
10	ギター	31	バス・ドラム	52	ワンダーフラット
11	サンツール 1	32	ピアノ 3	53	ハードロック
12	エレキベース	33	ウッドベース	54	マシーン
13	クラビコード 1	34	サンツール 2	55	マシーン V
14	ハーブシコード 1	35	プラス	56	コミック
15	ハーブシコード 2	36	フルート 2	57	SE-コミック
16	ビブラフォン	37	クラビコード 2	58	SE-レーザー
17	琴 1	38	クラビコード 3	59	SE-ノイズ
18	太鼓	39	琴 2	60	SE-星 1
19	エンジン 1	40	パイプオルガン 2	61	SE-星 2
20	UFO	41	PohdsPLA	62	エンジン 2
				63	無音

リズム音用MML一覧表

文字	意味	値のとり範囲	初期値
B	バスドラム音を発生	—	—
S	スネアドラム音を発生	—	—
M	タムタム音を発生	—	—
C	シンバル音を発生	—	—
H	ハイハット音を発生	—	—
n (数値)	直前までに書かれた楽音を発生し、n 分音符分待つ	$1 \leq n \leq 64$	—
V n	音量を設定する	$0 \leq n \leq 15$	8
!	直前に書かれた楽音の音量をアクセントボリュームにする	—	—
@ A n	アクセントのついていない楽音の音量を設定する	$0 \leq n \leq 15$	—

音律一覧表

番号	音律
0	ビタゴラス
1	ミーントーン
2	ヴェルクマイスター
3	ヴェルクマイスター (修正)
4	ヴェルクマイスター (別)
5	キルンベルガー
6	キルンベルガー (修正)
7	ヴァロッティ・ヤング
8	ラモー
9	完全平均率 (初期値)
10	純正律 C メジャー (a マイナ)
11	純正律 cis メジャー (b マイナ)
12	純正律 d メジャー (c マイナ)
13	純正律 es メジャー (d マイナ)
14	純正律 e メジャー (eis マイナ)
15	純正律 f メジャー (f マイナ)
16	純正律 fis メジャー (fis マイナ)
17	純正律 g メジャー (g マイナ)
18	純正律 gis メジャー (gis マイナ)
19	純正律 a メジャー (a マイナ)
20	純正律 b メジャー (b マイナ)
21	純正律 h メジャー (h マイナ)



化したもののだが音色はなかなか良いし、和音でいろいろな音を組み合わせても音が干渉しあうこともない。音色パラメータのデータを理解すれば自分で音色を作ることもできるけど、これはちょっと高度なワザだ。

さらに、このFMパックがユニークなのは音律(音の高さの合わせかた)をいろいろに設定できること。耳なれているのは一覧表の9番の「完全平均律」だけど、これ以外にもいろいろな音の並べかたがあって、和音の響きがずいぶん違う。このへんは「DX7II」などの最新シンセの流行を取り入れてますね。

つぎにリズム用MMLについ

て。使い方の大きく違うのは同時に鳴らす音(5音中3音まで)を並べて書く、ということ。たとえば「BC8」と書いてあったら「バスドラムとシンバルを同時に鳴らし、8分音符待ってつぎの音を出す」という意味になるのだ。これは、リズムパターンのプログラムを1つの文字列で行えるように工夫されたものでA1シンセのリズム音用MMLの仕様と同じだ。

リストについて

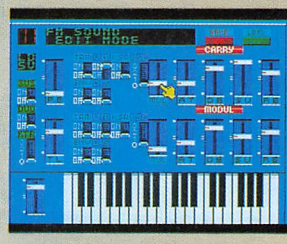
さて、FMパックを買う人が殺到することを予想して(?)プログラムを3つつけておいた。ふつうのBASICのPLAY文

のわかる人も拡張BASICがどんな感じかわかるんじゃないかな。最初はプリセットの音色を順番に聴くプログラム、つぎが22種類の音律で和音を鳴らすプログラム。響きが違うのにちょっとびっくりするはず。最後は拡張BASICを使ってFM音源を演奏させるサンプル・プログラム。めんどろそうに思うかもしれないけど、BASICのMMLのわかる人ならすぐ扱える。実際に聴いてみると、かなりテンポを速くしてもリズムの狂いが少ないし、音色の組み合わせもおもしろくて、FMパックはなかなか優秀だなあ、と感じたのであった。

FMパック用の音楽ソフト

「シンセサウルス」もおもしろい

FM/パック用の音楽ソフトもいろいろ発売される予定だが、まずはこの「シンセサウルス」だ。FM音源の音色作りソフトと五線譜入力形式の演奏ソフトが一体化されている。詳しくは112ページのカミングスーンを!



©BIT²

音色試験プログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,9)
20 CALL BGM(0)
30 FOR I=0 TO 63
40 LOCATE 0,CSRLIN:PRINT I;
50 PLAY #2,"@"+MID$(STR$(I),2)+"CDEFGABR
2"
60 NEXT
```

音律試験プログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
20 CALL BGM(0)
30 FOR I=0 TO 21
40 LOCATE 0,CSRLIN:PRINT I;
50 CALL TEMPER(I)
60 PLAY #2,"@004CDEFGABR2","@004EFGABO5C
D","@004GABO5CDEF"
70 NEXT
```

演奏サンプルプログラム

by よっちゃん

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@33,@42,@42,@42,@3,@28)
30 A1$="02L8R8FFFR2R8FFR4GGR8"
40 A2$="03R8L16DED8.CDCR16R4R8L8C02BR8B
03C"
50 A3$="03L8D02GA03D&DE&EC&C&C&CDD02GA03
C"
60 A4$="03R8L16DED8.CDCR16R4R8L8C02BR8B
"
70 B1$="@8V1205R8F16F16R2.R8GR8GR8G12"
80 B2$="@1606R8R8R8L8E&E2R8R8R8G&G2"
90 B3$="@1606R8R8R8L8E&E2R8R8R8F&F2"
100 C1$="@8V1205R8A16A16R2.R8BR8BR8B12"
110 C2$="@1606R8R8R8L8G&G2R8R8R8B&B2"
120 C3$="@1606R8R8R8L8G&G2R8R8R8A&A2"
130 D1$="@8V1205R8C16C16R2.R8DR8DR8D12"
140 D2$="@1606R8R8R8L8C&C2R8R8R8E&E2"
150 D3$="@1606R8R8R8L8C&C2R8R8R8O5B&B2"
160 E1$="06F8L24EFEL8DEC&C&C05A06CDEG&GF
EC"
170 E2$="06EFEF&FL24EFEL8DE&EEGB&BL24ABA
L8ED"
180 F1$="@306A8L24GAGL8FGE&E&ECEFGB&BAGE
"
190 F2$="06GAGA&AL24GAGL8FG&GGBO7D&DL24C
DC06L8GF"
200 F3$="L1606EFEFCDGEGBAEGECDEGBAEDGAC
DECDEC"
```

```
210 F4$="L1606CDAGDAGEFAGBAEDFEDGEDECDFD
EGFAGB"
220 F5$="L16V10DEFCDADFEFGAGEGABGEDGEDGED
EDEGABO7C"
230 G1$="BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16C
B16BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16HB16"
240 G2$="BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16C
B16BC8H16H16C8H16H16C8H16H16S16S16SM16SM
16"
250 G3$="CB8H16H16C8H16H16B8H16H16B8H16H
16H16H16BSM8R16BSM16R8BCM8"
260 PLAY #2,"T160","T160","T160","T160",
"T160","T160","T160","T160"
270 PLAY #2,A1$,"","","","E1$","",G1$
280 PLAY #2,A1$,"","","","E2$","",G1$
290 PLAY #2,A1$,"","","","E1$,F1$,G1$
300 PLAY #2,A1$,"","","","E2$,F2$,G1$
310 PLAY #2,A2$,B1$,C1$,D1$,"","",G2$
320 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,"","@28"+F4$
,G1$
330 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,"",F3$,G1$
340 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,"",F4$,G1$
350 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D2$,"",F5$,G1$
360 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,F4$,F5$,G1$
370 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,F4$,G1$
380 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,F4$,F5$,G1$
390 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D2$,F5$,F3$,G1$
400 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,F3$,F3$,F4$,G1$
410 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F3$,F3$,F4$,G1$
420 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F5$,F3$,F4$,G1$
430 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F4$,F4$,F4$,G1$
440 PLAY #2,A4$,B1$,C1$,D1$,B1$,C1$,G3$
```




R・TYPE

アール・タイプ

先月にひきつづきR・TYPE
の開発状況をマップでレポート

アイレム

☎06-535-4888

媒 体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	
価 格	7,300円

開発のほうは、3面までがかなり進展!!

先月のFAN SCOOPではまだステージ1あたりしかできていなかったのですが、今月はその先を少し紹介。

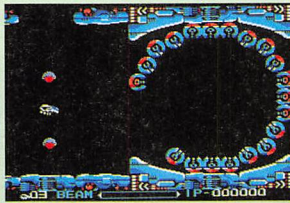
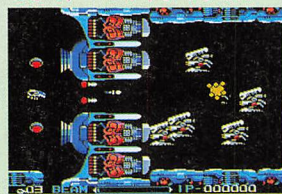
ステージ1のほうは、こまかいところが手なおしされて、より完成へと近付いてきた感

ステージ1は ほぼ完成へ!

ステージ1は先月も見せたとおり。今月は、敵キャラクタなども増えて、ほぼ完成へとわかっているようす。3点ほど写真を載せておくので、もう1度感動してほしい。

じだ。ほかのステージも着々と開発が進んできている。ステージ2のマップとステージ3の巨大戦艦を載せておくので、じっくりと見てほしい。どちらも開発中のものだが、見応え十分のできればえだ。オリジナル(つまりゲーセン版)とは、色やこまかい部分での違いはあるにしても、MSX1で、よくもまあここまで『R・TYPE』を再現したものだ。

① だんだんこまかいところが増えてきて、いっそうよくなった



② ゴンドランの動きは反時計回りです。先月号のは間違いでした



③ 『R・TYPE』といえばやっぱりこいつ。ドブケラドブスなしには『R・TYPE』は語れない。というぐらい有名なね

ステージ2の マップを紹介

ステージ2は、MSX版『R・TYPE』のステージの中では1、2を争うぐらいキレイなできだ。

途中出てくる、クラゲのような敵の足までしっかり動いたり、上下から飛びかう敵の動きも速くていい。

後半には、インスルー、ゴマンダーと2つのデカキャラが出てくるけどどちらもよく動く。写真ではわかりにくい

けど、インスルーがゴマンダーに入っていくと、管がボコボコとなるあたりのこまかい配慮がうれしいね。

④ このクラゲみたいなの足の動きがちゃんと動くのだよ



⑤ 上下から敵が飛んでくる。こいつの動きはやたら速い



スタート



ステージ3は 巨大戦艦だ!!

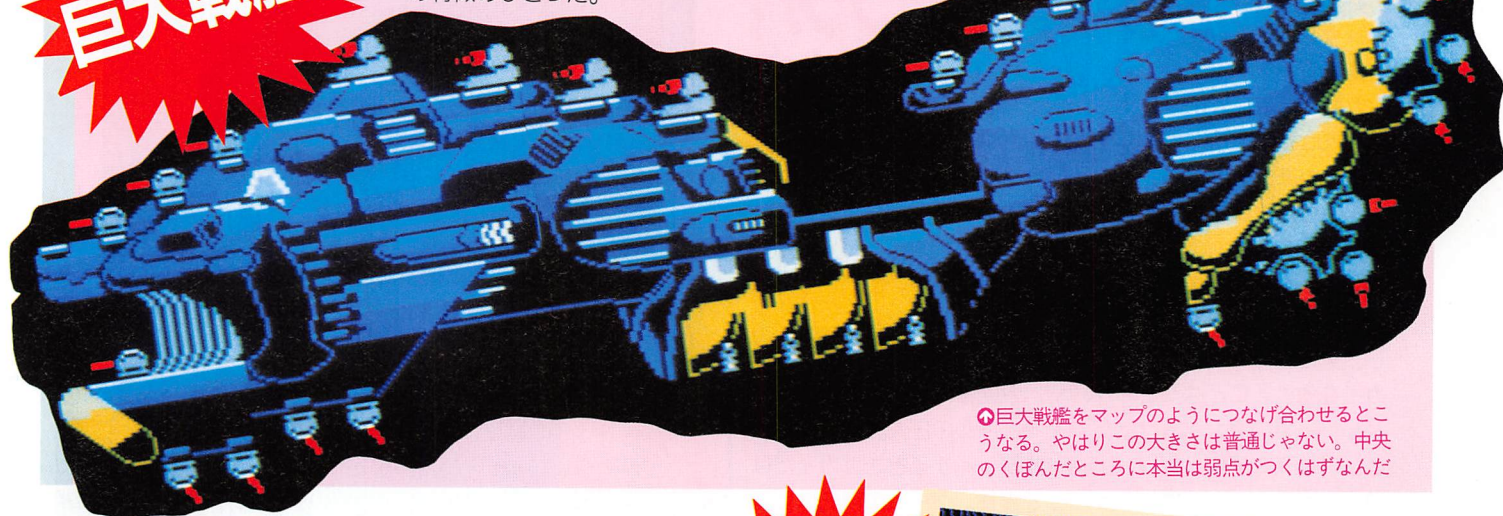
巨大戦艦

ステージ3は巨大戦艦そのもの。今回掲載した巨大戦艦のマップ(?)は、砲台がついただけのものだけど、もう感じは出てるよね。こいつの大きさは有名だけど、3画面分ぐらい。右の画面写真で見ると、具体的な大きさがつかみやすいだろう。デカキャラが多いのも『R・TYPE』の特徴のひとつだ。



④ステージ3の最初の部分。このステージは戦艦の頭からおしりまでという感じ

⑤それにしてもデカイ。自機のR-9とくらべると大きさがケタちがいだ



⑥巨大戦艦をマップのようにつなげ合わせるとこうなる。やはりこの大きさは普通じゃない。中央のくぼんだところに本当は弱点がつくはずなんだ

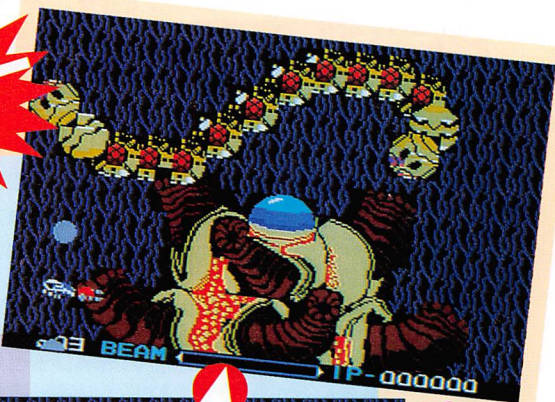
インスルー



⑦ステージ2の後半に出てくるインスルー。ヘビのようにくねくねして飛び回る。インスルーの動きもオリジナルに忠実に作ってあるのだ。じつにこまかい!

ゴマンダー

⑧画面中央の目玉みたいな部分がゴマンダーの弱点。インスルーをうまくよけて攻撃するわけだ。それにしてもグロテスクなキャラだ



⑨ステージ2のボスキャラ、ゴマンダー。インスルーが出たり入ったりする





ザ・リターン・オブ・イシター

ナムコ

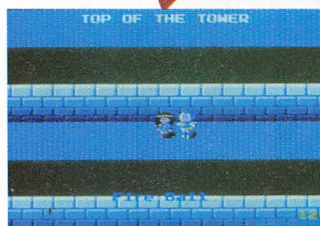
☎03-756-7651

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

1人でもプレイできるけど、 2人のほうがずっとラク!

黄金の騎士ギルは、ドルアーガ打倒と恋人カイを助けるため塔にむかった。ギルは持ちまへの勇気で、ワナやモンスターの攻撃をかわしていき、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドの力を借りてドルアーガを倒し、その魔力を封じこめた。カイを助けることはできたが、ドルアーガの魔力が解けたため、塔は元の廃墟と化し、出口がわからなくなってしまっ

そしてここからスタート



①ここが最上階。いわゆるスタート地点だ。この部屋は楽だけ……

た。「イシターの復活」のために、なんとしても女神イシターにブルー・クリスタル・ロッドを渡さなければならない。

——というのが、前作にあたる『ドルアーガの塔』からのストーリー。ここから、本作『ザ・リターン・オブ・イシター』がはじまるという設定だ。

今回主人公となるのは、カイとギルの2人。ただし、2人でプレイするときはカイだけを操作。ゲームの目的は、ストーリーにもあるように、塔から脱出し、ブルー・クリスタル・ロッドを持ち出すこと。ただし、ドルアーガの魔力が解けたことによって、モンスターたちはコントロールを失い狂暴になっている。2人で協力して、全127部屋の塔をクリアしよう。女神イシターの力を取りもどせ!

各部屋には不思議なものがたくさん

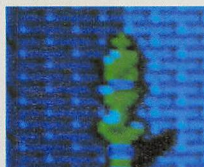


フォーク

①なぜか大きなフォークがある。部屋の名がキッチンだからかな?

美女

①とつぜん美女。意味不明なものがたくさんある



トロフィー

①部屋のかたすみにトロフィーが。部屋の名はトロフィールーム



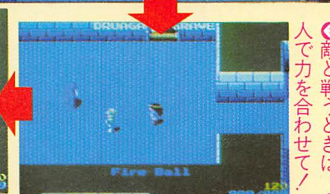
①モンスターは気持ち悪いやつばかりで、種類も多い。バットやマジシャンにかこまれてしまった。画面上部にはつねに黒い帯がある

基本的な流れはカンタン!

①各部屋とも、まずは歩いてみないと、なにもはじまらない。敵には気をつけてとりあえずは歩き回ろう



①歩いていたらカギを見つけたら、カギを



①敵と戦うときは、2人で力を合わせて!



ドアを開けよう!

①カギを取ったらドアを開けよう。ドアには2人並んで入るのだ



ゲームは2人の主人公でじょうずに進行

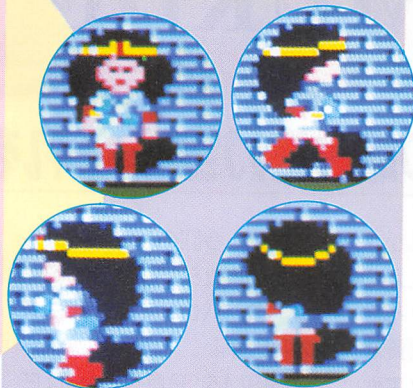
プレイヤー1は かわいい女の子

このゲームの真の主人公は、やっぱり「カイ」。一見、かわいいだけの女の子だが、呪文を使って魔法をかける。力はないけど呪文で攻撃したり、防御したり魔法の名人。髪の毛を揺らしてさっそうと歩く姿はなんと勇ましい。

1人プレイ、2人プレイ、どちらにしてもお世話になる主人公は「カイ」。彼女の魔法なしには、『ザ・リターン・オブ・イシター』は語れないというぐらい大切な存在。

敵キャラに触れるとやられてしまうという「か弱さ」の反

カイ



①カイの4ポーズ。長い髪の毛を左右にゆらして、ちょこまか歩く。こう見えても魔法の名手。ドルアーガの塔で、ギルに助けられたのだ

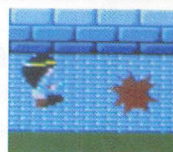
呪文を使って大活躍



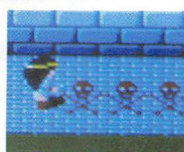
②呪文を選ぶときは、画面下に各分野ごとの魔法がアイコン式に表示される



③飛距離を自由に変えて炎を飛ばせる呪文



④弾を飛ばして爆発させることができる呪文。不気味だね



⑤ドクロが飛んでいく呪文。不気味だね

面、カイが使える魔法の呪文は64種類。攻撃、防御、援助、認識、治療、特別な呪文と、用途にあわせて6分野にわかれている。

画面の表示もカイ中心で、もたもたしているとギルは画面の外に置いていかれるぞ。

画面はカイ中心



⑥ギルが動かないまま、カイだけが移動すると……



⑦ギルは画面から消えちゃう。おいてきぼり

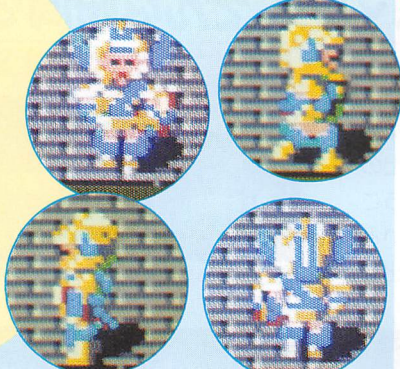
プレイヤー2は カイを守る騎士

ゲームの内容からすると、準主役の「ギル」くん。黄金のヨロイに身を包んで、いつもカイを守っているナイト(騎士)だ。魔法はカイにおまかせで、騎士らしく剣が彼の唯一の武器。カイのサポート役として、勇敢に活躍してくれるぞ!

いつも、カイを守っている縁の下力持ちの「ギル」。

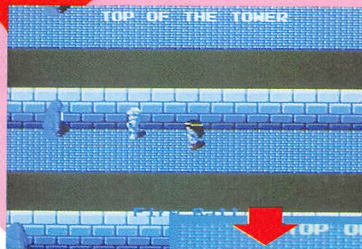
ギルの武器は剣。モンスターに近づくとき自然と剣を振り

ギル

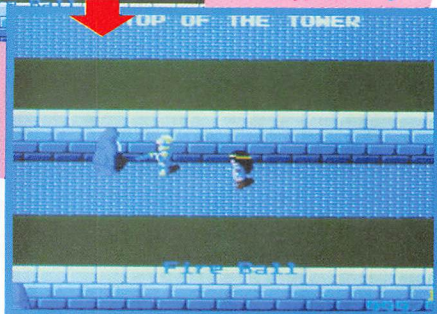


⑧黄金の騎士ギル。『ドルアーガの塔』では完全に主役だったのに今回は準主役。剣の攻撃と強い体力は、ゲーム中たよりになるぞ

ギルは剣で
立ちむかう



⑨ギルがモンスターに近づくとき、さっそうと剣を振りかざし、攻撃態勢になり、これで攻撃できる。このへんは「ドルアーガの塔」と似ている



かざすので、そいつでモンスターを倒すのだ。ギルのほうはカイと違って、モンスターに触れただけではやられない。

ただし、戦っているうちに体力が減ることもあるので注意。ギルがやられてもゲームオーバーだ。



another story of MANHATTAN REQUIEM

After he solved one pitiful murder case,
another unexpected problem was in store for him.

KISS OF MURDER

キス・オブ・マダー

殺意の接吻

リバーヒルソフト

☎092-771-3217

媒体	CD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価 格	6,800円

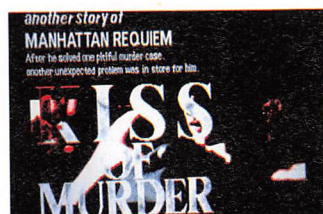
都会の闇に消えた美女の命と青い宝石、それを追う刑事J.B.

NY(ニューヨーク)の冬の
ある夜。ひとりの女性が欲望
の腕に抱かれ、殺意の接吻を
受けた。その女性はサラ・シ
ールズ。彼女のアパートで、
何者かに頭部を鈍器で殴られ
て殺されたのだ。それだけな

らただの殺人事件なのだが、
彼女の命といっしょに消えた
時価数10万ドルのサファイヤ
「青い嘆き」が、事件を異質な
ものにしてた。そんな事件
の真相を追うべく、刑事J.
B. はNYへ向かった。

さて、今回の『殺意〜』はし
っかりしたシナリオで定評の
J. B. ハロルド・シリーズ
の第3弾。

BGMを『殺意〜』からはF
Mパック対応にしたのはなん
ともうれしい。



④美しいオープニング。KISSの文字の
向こうに見える女性はだれ？

昨日の敵は今日の…、前作の記憶にだまされてはいけない

今回の事件の舞台や登場人
物などは前作の『マンハッ
タンレクイエム』と変わったと
ころはない。それもそのはず
グラフィックのデータは前作
と同じもので、シナリオだけ
が新しくなっているからだ。

つまり、前作の記憶に頼って
みたところで無意味なのだ。
前作と同じところに行っても
いる人物は違うし、前作で見た
顔の人物も名前や素性が違
う。もっとも前作をプレイし
ていない人には関係ないが。



③M & Mという店のマダム。前作で
は事件の重要なカギを握っていた



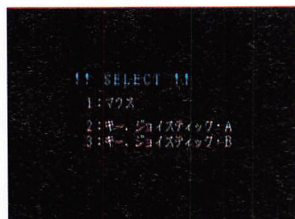
④だが、今回はガゼボという店のマ
ダム。前作とは設定が違うのだ

右手にはグラス、左手にはマウス、そんな時間を作ってみよう

操作は画面の右上に表示さ
れるコマンド選択ですべて行
う。状況に応じて必要なコマ
ンドが画面に表示される。取
るものが複数あるときなどは
スリとウインドウが開いて、
その全部が表示される。この
入力方法はキーボードでもで
きるが、ジョイスティックと
マウスにも対応している。で
きればマウスでプレイしてほ
しい。入力がスムーズで捜査
に専念できるので、J. B.
になりきって遊べるのだ。

その他、人物やアイテムは

必要なときだけ表示されるよ
うになっているので、邪魔に
ならない。だれかの机の上の
ように資料が山積みというこ
とはないらしいね。見たいと
き、知りたいときにすぐ出て
きてくれる親切設計だ。



③キーボード、ジョイスティック、
マウスのうち好きな入力方法でノ

コマンド選択中…



③コマンド選択の一例。「聞きこみをする」というコマンドを選ぶと、その地
区で聞きこみできる場所が表示される。後は、どこに行くかを選ぶだけだ



④画面の右下に表示されているのは
J. B. の肖像。アイテムを選ぶと



④肖像の上にかぶさるようにし
て、選んだものが表示される



ニューヨーカーの友だちの助言を得て、人工島[マンハッタン]を駆け巡る

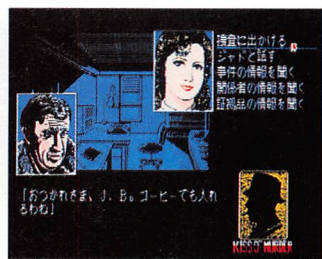
大都会というところは、人ひとり飲みこむことぐらいカンタンにやっつけてける。ここNYのマンハッタン島も、まさにそんなところだ。ここどこかに、たった1人(もしかしたら複数かもしれないが)の犯人がきついているはずなのだ。しかし、J. B. はひとりでNY中を捜しまわらなければならない……。

だが、J. B. にはよき協力者がいた。事件の糸口を見つけたための、重要な助言を

与えてくれる人たちだ。元刑事のジャド・グレゴリーと、彼の娘のジェーンだ。ふたりとも、とてもカンが鋭く、いろんな場面ですいぶん助けられる。持つべきものは友だち、というわけだ。

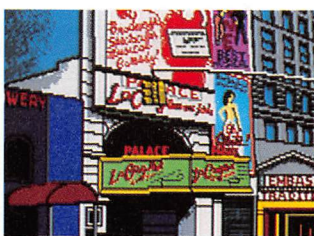


① ニューヨーク市立図書館のチャリー・ウィリスも協力者だ



② 古い友だちのジャドと娘のジェーン(画面は写真合成)

ブロードウェイ



5番街
劇場、映画館、レストランなどが密集する繁華街だ



③ ティファニーなどの有名店、トランプタワーがある



④ NYでいちばん危険な地区。貧民や麻薬中毒者がいる



しだいに明らかになってゆく、摩天楼の狭間に生きる人間の愛と欲望

摩天楼の狭間に生きる孤独な女性だったサラ・シールズ。はじめのうちはそんなイメージだった彼女も、その周辺を捜査していくうちに、いろいろな男性関係が明らかになってくる。そして、消えたサファイヤ「青い嘆き」にかけられた巨額の保険金のゆくえや、ある男性をめぐる複数の女性の愛と憎しみの数々はどのように解決されていくのか。J. B. の捜査はまだまだ先が見えない……。

容疑者ファイル

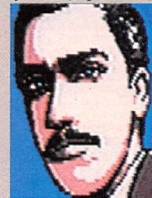
被害者のサラ、そして容疑者の一部を紹介しよう。しかし、捜査の過程で出会う人々、彼らすべてが容疑者の対象といっても過言ではない。NYの街に暮らす人たちは、みなどこか孤独な感じがする。

サラ・シールズ



今回の事件の被害者。宝石店に勤めていたが、ピアノが弾ける店で働きたいと願っていた

デビット・スタインハート



サラ・シールズの義兄。消えた「青い嘆き」の保険金は彼のところへ転がりこむはずだった

ビッキー・ホールドマン



事件の第1発見者。サラの勤める宝石店の常連客で、彼女に嫌悪感を抱いていたらしい

テッド・アドラー



売り出し中のミュージシャン。サラと交際していたらしいが、彼を慕っている女性が多い

ラリー・ジョーンズ

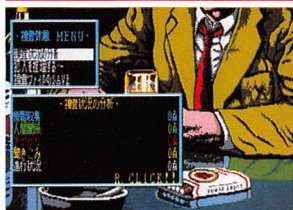


テッドと同じ事務所に所属する二流役者。情緒が不安定で、何をやるかわからない

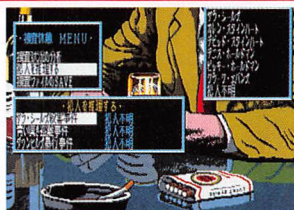


多くの捜査資料、そして1軒のアイリッシュバーがJ.B.を助けてくれる

捜査はどのくらい進んだろうか……



① いままでの行動が数値化される。目にみえるとわかりやすい



② このゲームではプレイヤーの推理力が、かなり要求されるようだ

捜査の疲れをいやすために、街角のアイリッシュバーに寄って捜査資料をひも解いてみると、新たな発見があるかもしれない。

ゲームでは実際にバーに入ると現在の捜査状況をグラフにしたものが見られる。また、「犯人を推理する」という項目

で、ある人物を犯人として推理すると、正しい場合に聞きこみに変化が起きるのだ。

③ パッケージの中には凝った捜査資料がいっぱい!





王家の谷 エルギーザの封印



コナミ

☎03-264-5678

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	パスワード
価 格	5,800円

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価 格	5,800円

アクション型パズルが妙に新鮮!!

いくつかのピラミッドの部屋から、王たちの魂を葬りながら「魂の石」を集めて、ピラミッドの中核へとたどりつくのがキミの使命だ。

各部屋の造りはパズルのようになっているので、ツルハシやドリルなどのアイテムを順序よく使って壁や床を掘り、

魂の石をすべて集めるのだ。魂の石を取り終わって扉のところに行くと、次の部屋へ進めるといわけ。

キミの行動をじゃまするのは、4種類の敵キャラ。この敵の動きかたを見切って、引きつけるか、アイテムの武器で倒すかを判断するのがクリアのコツ。ひさびさのアクション型パズルが新鮮で楽しいぞ。

ポーズをかけると……



と腕立てふせをする。体育系なヤツ

かわいくもにくい敵



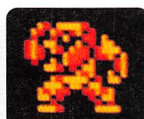
④スロウマン。
ウロウロするだけのまぬけな敵



④フロウマン。
プレイヤーをよたら追いかける



④ピョンシー。
ピョンとはねるひょうきん者

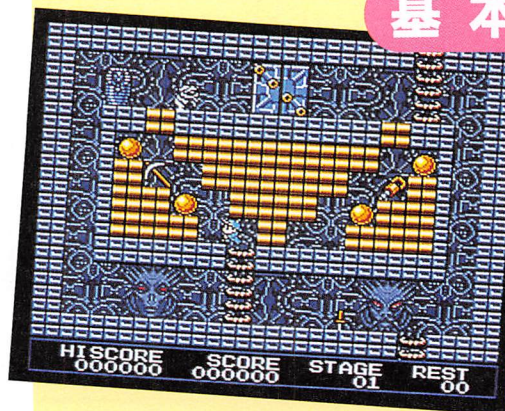


④ロックロール。
石になるから利用しちゃえ

アイテムだけが味方

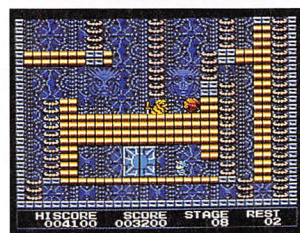
ツルハシ	③ブロック2つ分の床に穴を開けられる	ドリル	③ブロック2つ分の壁もこれならこわせる
スコップ	③ブロック1つ分の床を掘るならおまかせ!	ハンマー	③ガンガンとブロック1つ分の壁に穴を開ける
ナイフ	③敵を倒す武器。なにかに当たるまで飛ぶ	フーラン	③なんにもぶつからなければもどってくる武器

基本画面



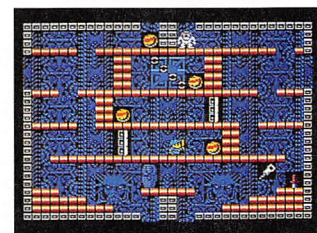
③これは一面。4つある丸いのが魂の石の掘る道具は一回使うとなくなってしまうので、使うときは慎重に考えよう。面によっては、スクロールもする

MSX2版



④エルギーザの封印はMSX1、2両方がいっぺんに発売になる

MSX版

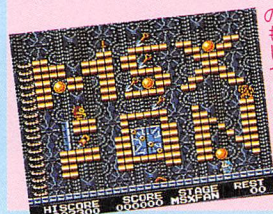
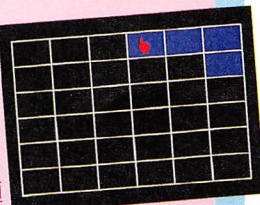


④MSX1といえども、このグラフィック。音楽だってSCCDだ

エディット機能もまた楽し!

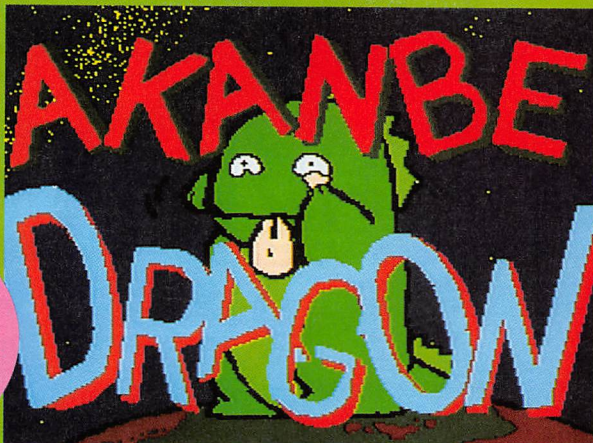
このゲームには、オリジナル面が作れるエディット機能がついている。この機能を使った、ゲームエディットコンテストも行われる予定。みんなで参加しよう。

①一つの部屋が何画面分かを最初に決める。最高6画面まで使える



②オリジナル面を作るのもじつに楽しい

FAN NEWS

アカンベ
ドラゴンゆかいなキャラを
操作してストラテジー
&アクションウィンキーソフト
☎06-388-8177

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	※欄外参照
価格	6,800円

頭と腕で敵のキングを倒すのが目的だ!

アカンベドラゴンと5匹の仲間がチェスのコマになったゲーム。ストラテジックシーンで敵(コンピュータ)と交互に相手のキングを攻める。敵のコマと遭遇するとそこの地形

形に対応した背景で戦うアクションシーンになる。

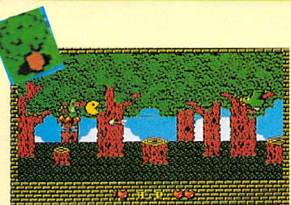
5種類のストラテジックシーンのほかにも面をエディットできる。BGMはFMパックに対応しているぞ。

ストラテジックシーン

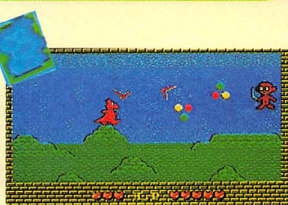


④チェスのようにコマを動かす。動かすコマを選ぶとそれが移動できる範囲がしめされるので、好きな場所に移動する。敵のコマと重なったら、アクションシーンに変わる

アクションシーン



④各面4パターンずつ、全部で20パターンの背景がある。ここは森



④ここは湖。水中では水の抵抗で動きがにぶくなってしまう



④キャラによって得意な地形がある事を覚えておこう。ここは平地



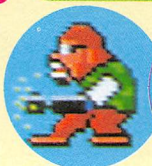
④ここは山。空を飛ぶキャラはどの地形でもこなせる

もちろん敵キャラだってユーモア満点!

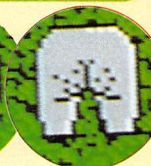
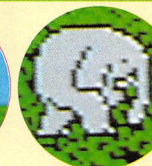
このゲームには思わず戦意を失いそうになるカワイイ敵キャラが数多く登場する。しかし、油断は禁物だ。敵はこれらのキングを倒そうとスキ

をうかがいながら、積極的に攻撃をしをかけてくるぞ。特にボスキャラ(キング)はHPも攻撃力もケタはすれで、大きな障害となるだろう。

敵キャラの一部を紹介



④こいつは歯をムキ出しにして怖そうだけどザコキャラなのだった



④負けると、こちらにオシリを向ける失礼なヤツ



④次から次へと飛んでくる矢をよけながら倒すと焼鳥の一丁あがり



④縁起もののダルマに対して攻撃するとバチがあたりそう

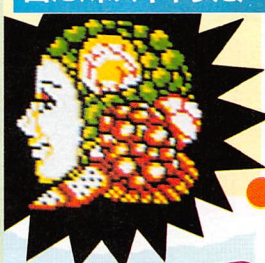


④ダッコちゃんのように倒してみるとやはりダッコちゃんみたい



④でかい顔。ボスだけあってやつぱり強い(アタリマエ)

出た、ボスキャラだ!



勝てば天国……



④面クリアごとにこのほがらがグラフィックがキミをたたえる

……負ければ地獄





ZOMBIE HUNTER

ゾンビハンター

ハイスコアメディアワーク

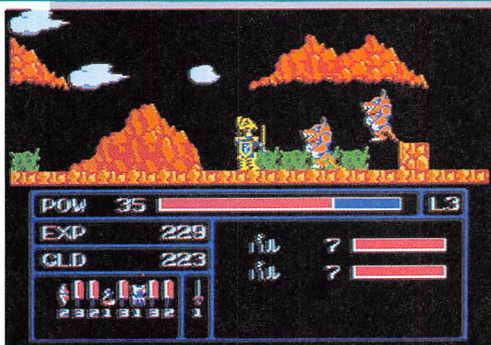
☎03-402-7001

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

魔王ドルゴを倒し「ライフシーカー」を取り戻せ

美しい国パロマ国の平和はライフシーカーという聖なるてんびんによって保たれていた。ところが、司祭ドルゴがてんびんを地下に奪い去ってから国の平和が乱れてしまったのだ。そこでキミは選ばれた勇士ゼビとなり、ライフシーカーを取り戻すために地下へと旅立つのだ。という設定。

このゲームではしつこいほど同じ場所にとどまって、よっぽどレベルアップしないとクリアは不可能。たとえば、



1面の敵を一撃で倒せるような強さになったからといって、2面に進むとあっけなくやられたりするのだ。

④アクション画面とメッセージ画面がいつも同時に表示される。ファミコン版発売当時は画期的だった？

次々、襲い来るモンスターたち



③ ゆっくり接近しパンチをくりだす

③ 1面の後半に登場する強敵

③ HPが高い。はさみ打ちが得意

ゾンビどもをなぎ倒し闇の世界を突き進め

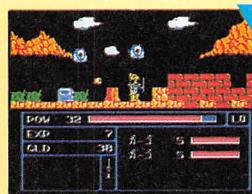
地上からスタートし右へ右へと進んでいくと、1面のボスがいる。そいつをやっつけると、地下にもぐることになる。1面の途中までマップをつないでみた。このゲームの特徴がよくわかる場所を2つピックアップしたぞ。



① スタートしてすぐの画面の左はしには……



② 隠れショップが。ショップでの買い物はかなり重要だ



③ 同じ場所には必ず同じ敵が同じ数出現する



④ しかもこの場合は必ず高価なヨロイを出す

ステージ1

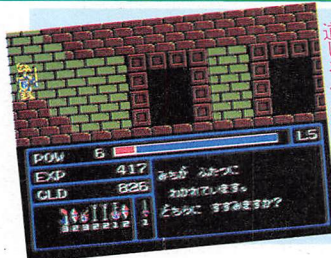
スタート



まだまだ

この先、キミを待ちうける地下迷宮の世界

2面以降は1面のように1本道ではない。ワナやしかけが迷路のような地下道にひしめいているぞ。アイテムをうまくひろい、死ぬほどレベルアップすれば、ライフシーカーを取り戻せるだろう。



⑤ 突然目の前に別れ道が道しるべが何もない



⑥ 2面はさむむとした水のトンネルが続く



⑦ ボスとの戦いはとてつもなくレベルアップしてからにしよう

7月21日発売予定

ちょっとエッチな

SFコメディアクション



TAR VIRGIN

スターヴァージン

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

エッチパワーでスターヴァージンにへんしん♡

モデル、女優に大活躍のタレント・黒木永子主演のビデオ『スターヴァージン』が同時にMSXのゲームになった。



①ゲームを始めるときな
り怪物がエイコにせまの!



宇宙船でひとり旅をしている宇宙人の女子高生(?)エイコが地球征服を企むマッドサイエンティスト・アラシヤマ大佐と戦うというストーリー。エイコはエッチな男が近づくとそのエッチパワーを吸い取る男性欲望探知器を持ち、それが満タンになるととらんのようなパワードプロテクターを装着したビキニ姿のスターヴァージンに変身する。

ゲームは街にいる人達と会話をして情報やアイテムやエッチパワーを集め、各面のボスと最後のアラシヤマ大佐をやっつけて、とらわれの身の友達・コオを救うのが目的だ。



②エッチなことをいうヤツと会話するとパワーが手に入る



③1面のボスは戦車。エッチパワー満タンでボスに出会って変身してボスとの戦闘シーンに

へんしん

④アニメーションばっちり
でエイコが変身して……

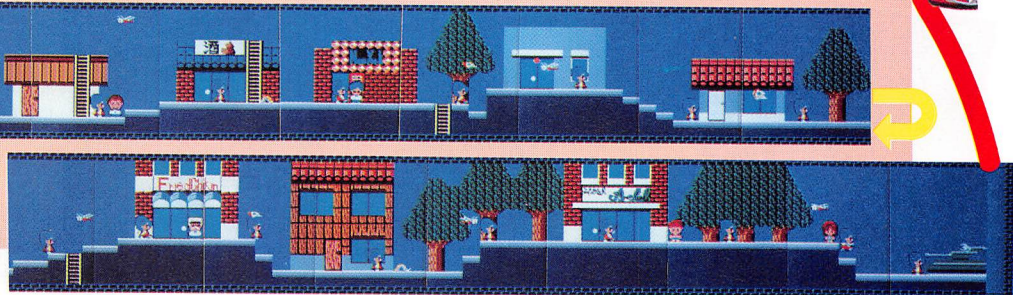


⑤戦闘シーンに。こいつをや
つつけると1面が始まる

1面の
地上
マップ

スタート

⑥⑥ロマンシア風マップ。お店に入ったり、家の屋根に登ったり、地下に降りたりして、情報、アイテム、エッチパワーを集めながら右に進む



FAN-NEW

スペース シャトル

SPACE SHUTTLE

スペースシャトルの操縦を体験できるかも!?

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX MSX2
VRAM	16K
セーブ機能	
価格	4,900円

★101作戦を成功させろ

スペースシャトルを打ちあげ、科学衛星を飛ばしてもどってくるのが目的のフライトシミュレーションゲーム。101作戦とはいちばん難しいモー

ドの名前で、全部自分の手で操作して目的を果たすもの。ほかには見ているだけのモードと、少しだけ操作できるシミュレータモードがある。

このゲームは、コックピット

内の計器が複雑なのが特徴だ。うまく操作しないと、シャトルが軌道を外したり、大気圏突入に失敗してしまうぞ。



①たくさんの計器が並ぶ。これらをじっとながめて、シャトルを操縦するのだ

①まずはシャトルを打ちあげて…

シャトル打ちあげ15秒前、メインエンジン稼働。5秒前、エンジン点火。4秒前、3、2、1、シャトル発射/ 雲をつきぬけ星が見え始める。打ち

あげ成功だ。しかし油断はできない。次の目的は中央下の計器を見て正しい飛行軌跡を維持させ、高度210マイルまで上昇させることだ。



①打ちあげ成功。推進力計器を見ながら軌跡を維持させなきゃ

②計画どおりに科学衛星を発射!

シャトルが高度210マイルに達したら、メインエンジンを停止させ、打ちあげで発生した熱を放熱器で逃がすために貨物室のドアを開けるのだ。

次は静止軌道に入る準備だ。計器を見ながらシャトルの位置を調整し、うまく軌道にのせたら、科学衛星を発射しよう。これで大部分は終了。

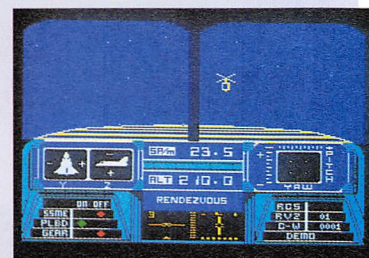
ハッチを開けた!

②シャトルが軌道に乗ると、自動的に科学衛星が発射される

秘密の科学衛星
③これが何のための衛星なのかはヒ・ミ・ツ

③軌道静止衛星とドッキングして

科学衛星の打ちあげに成功したあとは軌道静止衛星とのドッキングだ。この衛星とは何度でもドッキングでき、101作戦の場合はドッキングに成功するたびに新たな燃料ユニットが得られ、地球に帰還したときに自分の階級があがるシステムになっているのだ。衛星とのドッキングに成功したあとはシャトルを軌道離脱



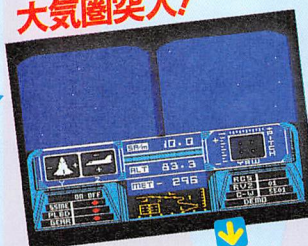
③衛星とのランデブーに成功。ドッキングの回数はちゃんとカウントされる
させ、いよいよ地球へもどる準備に取りかかるのだ。

④宇宙からの帰還は感動的♡

シャトルの操縦でいちばん難しいのが大気圏突入だ。中央下の計器を見てシャトルを

たえず調整しないと、すぐに失敗して突入できなくなるぞ。エドワード空軍基地が見え、うまく基地の滑走路に着陸すれば、101作戦は無事完了だ。おつかれさま。

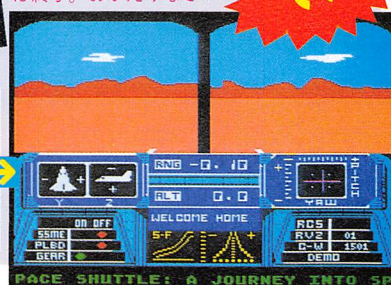
大気圏突入!



④やっと空軍基地が見えてきた

④着陸ギアを降ろしてゆっくり着地。今回の作戦は終了。おかえりなさい

でき!



©アクティビジョン/ポニーキャニオン



レベルアップより推理。謎が頭の上に重くのしかかるRPG

PHANTASIE

ファンタジー

ボーステック

☎03-708-4711

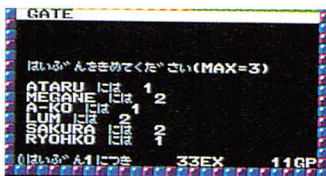
媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

町からはじまる

世界中にファンをもつ『ウルティマ』シリーズと肩をならべる大作が登場。ファンタジーの世界を文字どおりRPGにした秀作だ。ストーリーは悪の魔術師ニカデマス倒すために勇者とその仲間が旅に出るというもの。スタートはペルノアの町。ここで、仲間や武器の調達など旅の準備をする。その中のギルドと呼

ばれる協会ではほかの仲間の管理や魔法の習得、トレーニングなどすべてを行っている。

こんな町が十数か所あり、旅の重要な拠点となる。



①町の門でかせいだポイントを分配

マップとダンジョン

舞台はジェルノアの島。この島には、町に城、寺院、そして秘密がたっぶりのダンジョンがあちらこちらにある。どこのダンジョンでもすこしのぞくだけってことができる。レベルがあがらないと行けないということがないのだ。中は迷路になっていて、歩くと

自動的にマップが広がっていく。細かいヒントもあちこちにある。くまなく歩こう。もちろんメモも大切。そのほかにスクロール(巻物)が20種類あって、これを読むと島の歴史なんかが書かれている。重要なヒントだ。これを見つけることも大事。

すこしだけマップ

①自分(白丸)が移動するとマップが広がっていく



②ペルノアの町のすぐ南にあるドワンのダンジョン



町の風景



①ペルノアの町へようこそ!



②どの町の銀行もオンラインで便利



③武器をそろえよう。お金もかかる



④総合評価スコアがここでわかる

ギルド



①ここではキャラクタを作り、登録して、パーティを組む



②キャラクタの種族、職業を選ぶと、ほかにも細かく決定される



③さあ、これでパーティ決定

モンスターとのかけひき

モンスターと会ったらとにかく闘う、がすべてではないのだ。闘う、降参をすすめる、あいさつする、ゆるしをこう、逃げる、の5つがある。



①



②



③

④だが、どう攻撃するか決める。これで大丈夫



一石にかける青春

ログ

☎03-837-2595

媒体	2D (2枚組)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

美少女ソフトだけど激強なのだ

これは、対戦相手の女の子を選んで盤ゲームで戦い、女の子を負かすと少しずつ服を脱がすことができるというスタンダードな美少女ソフトなのである。しか

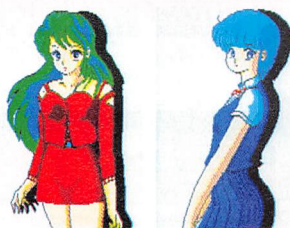
し、あなどってはいけない。彼女たちはとても賢くて、なかなか負かすことができないのだ。女の子の絵もいいけど、盤ゲームとしても純粋に楽しめる、かつ苦しめるのだ。

気分が顔に出やすいの



①ゲームの形勢によって、画面左下の表情が変化。怒った顔がまたカワイイ♡

私たちは謎の美少女



②この2人は隠れキャラ。4人全員を脱がせ、××するとやっとお目にかかれる

なんと、しゃべれます



あなたは、あたしにまけろーまけろー
あたしは、あなたにまけろー！

③別売の「ボイスボックス」(ログより9800円)をつなぐと、女の子たちの声が聞けるのだ。楽しい

私たちが

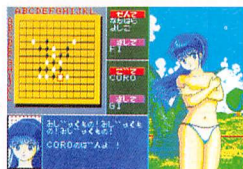


負けたら脱ぎます

④負けるときはさきよく脱いでくれるけど、5回勝たないと全部は脱いでくれない。う〜む残念

お相手しま〜す!

ゲームの画面です



⑤左上が盤面。勝つと右の女の子が脱ぐ

戦うゲームはこれ

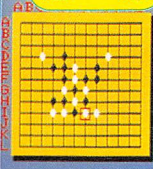
ゲームは、オセロ、連珠、ヘックス、立体四目、チェッカーの5種類。なるべく得意なゲームを選んで戦いたい。

オセロ



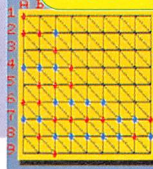
⑥御存知オセロ。相手の石をはさんでめくる

連珠



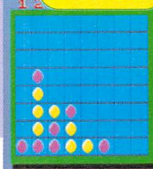
⑦これもおなじみの五目並べ。奥が深いのだ

ヘックス



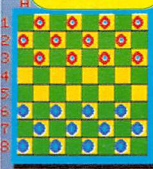
⑧石をつなげて並べ、対側に到達すると勝ち

立体四目



⑨たて、よこ、ななめに4つ並ぶと勝ち

チェッカー



⑩ななめ前に跳んで相手の石を取っていく

発売中のゲームを再チェック!

ON SALE

期間 / 5月15日から6月14日まで

すでに出ているはずのソフトが予定どおり発売されたかどうか、メーカーとJ&P町田店の協力でしっかりフォローするコーナー。

協力：J&P町田店

★印はMSX2専用、(R)はROM版、(D)はディスク版です。

5月

16日 / ★(雑学オリンピック)わたなべわたる編
ハード(D)6,800円

.....▶7月号<FAN NEWS>110ページで紹介

19日 / ★THEプロ野球激突ペナントレース
コナミ(R)5,800円

.....▶1月号<COMING SOON>121ページ、3月号<FAN NEWS>94~95ページ、4月号<FAN ATTACK>6~11ページ、5月号<FAN ATTACK>14~21ページ、今月号<特別付録>で紹介

20日 / ★F-15ストライクイーグル

システムソフト(R)5,800円

.....▶3月号<FAN NEWS>100~101ページで紹介
※3月号で紹介したディスク版では文字だけだったタイトルがグラフィック付きになるなどグラフィックが追加されていますが、内容はもちろんそのままです。

21日 / ★ウルティマ~恐怖のエクソダス~

ポニーキャニオン(R)6,800円

.....▶5月号<COMING SOON>112ページ、6月号<FAN NEWS>103ページで紹介

21日 / ★谷川浩司の将棋指南Ⅱ

ポニーキャニオン(R)5,500円

.....▶5月号<COMING SOON>111ページ、6月号<FAN NEWS>108ページで紹介

25日 / MSXプログラムコレクション50本
ファンダムライブラリー③

徳間書店(R)5,800円

.....▶6月号<COMING SOON>112ページで紹介

27日 / ★サイキックウォー

アスキー(D)8,800円

.....▶3月号<FAN NEWS>105ページ、4月号<FAN ATTACK>19~26ページで紹介

27日 / クレイズ

ハート電子(R)5,800円

.....▶7月号<FAN NEWS>106ページで紹介

28日 / ★ヤシャ

ウルフチーム(R)7,800円

.....▶2月号<COMING SOON>

112ページ、3月号<FAN NEWS>102ページで紹介

28日 / ★ガーリーブロック

日本テレネット(R)6,800円

.....▶1987年12月号<特別付録>6~7ページ、6月号<COMING SOON>114ページで紹介

28日 / ★ドラゴンクエストⅡ

エニックス(R)6,800円

.....▶1987年12月号<COMING SOON>130ページ、1月号<FAN NEWS>112ページ、3月号<FAN ATTACK>6~17ページ、6月号<FAN ATTACK>14~19ページで紹介

6月

1日 / ★セーラー服いけな~い体験告白集1~3

全流通(D)各4,800円



③女子高生が、MSXでいろいろな体験を告白してしまうというソフトで、ゲームではない。ロストヴァージン、テンプテーション、エクスタシーと3巻にわかれていたのだ

番外情報

5月27日発売予定だった、アスキーの『MSX-Write II』は、7月上旬まで発売が延びました。

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

11月にはコナミから、はじめてのディスクソフトが出ることになった。今回はその『スナッチャー』をはじめにドーンと紹介。FMパックを使って音楽を楽しむ『シンセサウルス』

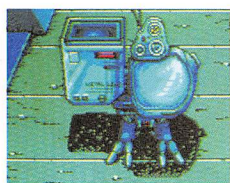
やグラフィックツール『ガバン』など、実用的なソフトももりだくさん。そうそう、『コナミの占いセンセーション』もやっと姿をあらわした。やっぱりMSXがおもしろい!

スナッチャー

■コナミ■☎03-264-5678■11月下旬発売予定

コナミ初のディスクソフトはサイバーパンク・アドベンチャー

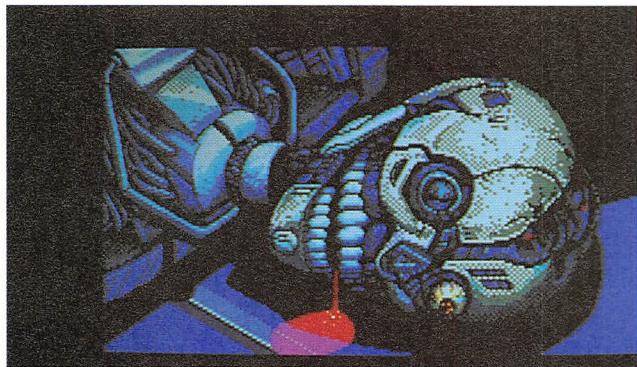
サイバーパンク・アドベンチャーという仰々しいコピーをひっさげて、コナミのディスクソフト『スナッチャー』が登場だ。しかも、2DDディスク3枚組という超大作なのだ。そのうえSCCのカートリッジがついていて、ゲーム中の音楽はSCCで聞けるというしくみだ。このカートリッジ



メタルギア。ミニでセーブができるのだ

には、DRAM(ディーラム)という強い味方がついている。これまでのMSXのディスクソフトは、ディスクアクセス中に、音が止まったり、リズムがずれたりしていたが、このDRAMに音楽のデータを取りこむことによって、ディスクアクセス中も、ふつうに音楽を鳴らしつづけることができるのだ。

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャー。ただしプレイヤーの意志でブラスターを撃ち敵と戦うシューティン



①スナッチャーの残骸(ざんがい)。なんとも不気味なグラフィックだ



②ジャンカー本部内。ここは射撃ルーム。シューティングモードの練習場

グモードにも入れる。このモードでは画面が9分割され、テンキーでどれかを撃つのだ。

ゲームの舞台は西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。謎の生命体バイオロイドの出現で、人類は異常な危機に直面していた。正体不明の彼らは、冬になるとあらわれ、人を殺し、身体をすり替えて(スナッ

チして)社会に浸透してゆく。人々は彼らをスナッチャーと呼んだ。

人々の恐怖が対スナッチャー用特殊警察班JUNKER(ジャンカー)を生んだ。キミはその中のひとり、ギリアン・シードとなってスナッチャーに立ちむかい、この謎の生命体の正体をあばくのだ。



③賞金稼ぎのランダム・ハジル



④登場人物もたくさん

※SCC搭載の専用サウンドカートリッジがついています。 ©コナミ

ラスト・ハルマゲドン

■ブレイン・グレイ ■ ☎03-264-3039 ■ 9月発売予定
モンスターが主人公の奇怪なRPG登場

媒体	LD 200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	RPG

ゲームの相場としては、モンスターはたいてい敵キャラクタとして出てくるもの。しかし、モンスターを主人公とする新感覚のRPGが登場するのだ。

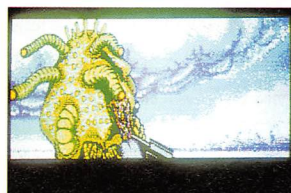
ストーリーは、人類が核戦争により滅亡し、地底にひそんでいたモンスターたちが、いよいよ地上へと進出してこようとしたとき、地上に偵察に行った仲間が何者かによっ

てやられるところから始まる。そこでモンスターたちは、各種族から1人ずつ12人を選出して探索にむかった。

ゲーム自体は、その12人のモンスターが4人ずつ3組の



①ここにいる各種族のモンスターから12人が選出される ②偵察の2人のモンスターが何者かにやられてしまう



③登場人物(?)は、みんなグロテスクなモンスターばかりなのだ

パーティに分かれてからマップ上のいろいろなところを探索していき、昼や夜といった時間によって主人公になるパーティが交代して、ゲームが進んでいくしくみになっている。数々の謎を解き、感動の結末をキミは見られるか。



④人類滅亡の影にひそむ数々の謎を解き明かすのがキミの使命だ

ファミクル・パロディックの主人公だった、かわいいファミクル一家。そのファミクル一家からニャンクルだけがひとりだちして、『激走ニャンクル』というゲームの主人公になったのだ。

ゲームのほうは、名前のとおり、ニャンクルが全12面をタイムトライアルで、敵(競争者)といっしょに走るレースゲーム。ただし、途中にはな

激走ニャンクル

■パナソフトセンター ■ ☎03-475-4721 ■ 8月下旬発売予定
ニャンクルが走る走るアクションゲーム

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

ぜか道路の真ん中に工事中の穴があったり、歩行者が飛び出してきたり、開かずの踏切があったりなどなど、数々の障害が待ちうけている。それらを左右にぬうようによけた

り、ジャンプしたりしてかわしていくのだ。各面は、地上、海上、森や山、砂漠など変化に富んでいて、背景に合った障害が出てくるし、とうぜん、敵もじゃましてくるぞ。ダメ

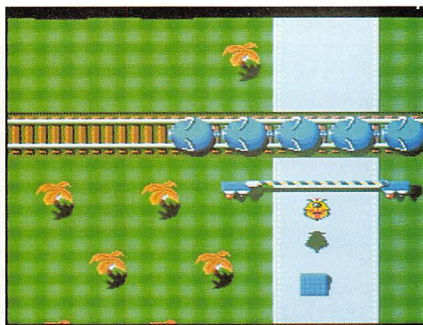
ーじを受けたら、敵を追い抜くとあらわれるキャンディーを取って、それと引き換えに車の病院で修理してもらおう。音楽はFMパック対応のFM音源で聞けるのだ。



①よく見ると地面がジャツでできてるのだ。たまにボタンがならんでたりしておかしいね



②左の道は行き止まりなので右の道へ。でも幼稚園児(これも障害物)が横断中だった



③開かずの踏切。ネズミのようなブタのような列車がかわいい。ジャンプ台を利用してジャンプ

FMパックといっしょに使って、MSXをシンセサイザーにしてみようという音楽ソフトが出るぞ。

マウスにも対応していて、機能も豊富。ただし、FMパックがないと楽譜の作成しかできないので注意。

このソフトには、①FM音源オリジナル音色作成モード②シーケンサー機能によるMTTRモード③楽譜作成モード

シンセサウルス

■BIT² ■☎03-479-4558 ■8月下旬発売予定

FMパック対応のミュージックソフト！

の3つの機能がある。

①はFM音源の音色を設定する機能。自分で作った音色はディスクやFMパックにセーブすることができるのだ。

②は、リズム、ベース、コ

ードバックなどに合わせて、キーで直接弾くか、マウスで演奏できるモード。また楽譜作成モードで作った楽譜を演奏することもできる。

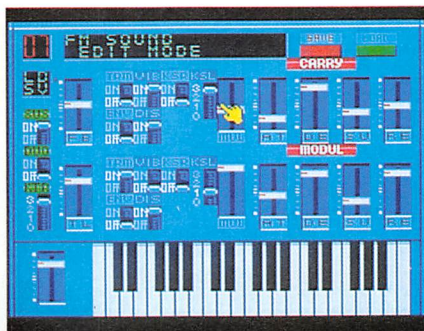
③は楽譜作成のモード。キ

ーで直接弾くか、マウスで音符を入力していくのだ。楽譜は9行あって、画面に表示されるのは3行、あとは上下にスクロールさせて見ることができるぞ。

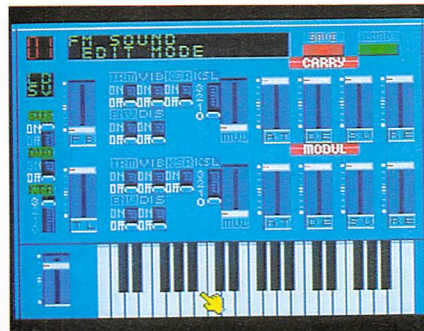
媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
価 格	6,800円
ジャンル	ツール



①シンセサウルスなんて恐竜みたいな名前だ。これでMSXでも音楽が存分に楽しめるわけだ



②操作はマウスにも対応していて、動かしたい部分に合わせてひとつずつ設定していくのだ



③設定した音色は、下の鍵盤を弾くことで開ける。ちょくちょく聞きながら少しずつ設定しよう

ガバン


■マイクロネット ■☎011-561-1370 ■7月中旬発売予定

スプライトもグラフィックもこれで楽勝

もうひとつツールの紹介。MSX2専用のグラフィックツールだ。内容は、スプライトエディタと、2種類のグラフィックエディタの計3つのエディタだ。もちろんマウス

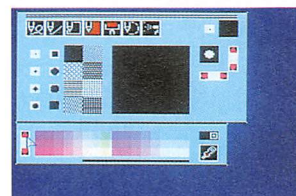
にも対応している。

スプライトエディタは、16×16ドットのスプライトが、なんと64パターンも作れる。ふつうMSXは、いっぺんに作れるスプライトパターンは

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価 格	9,800円
ジャンル	ツール

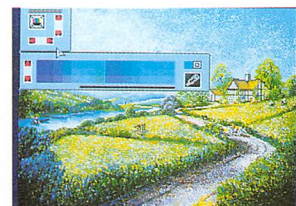
32パターンだから、なんと2倍も作成できるわけだ。

グラフィックエディタはスクリーン7用と8用の2種類。表示能力以外に違いはなく、機能的には変わらない。どち

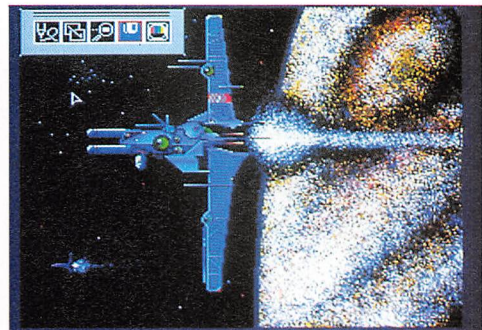


①このウィンドウで線の太さや色、網目模様の種類などを設定する

らもアイコンで機能を選択すれば、あとは自由に描くだけ。線の太さは8段階、塗るパターン(網目模様)は7種類、スプレー機能などもついていて、グラフィックを部分ごとにセーブ、ロードすることも可能なのだ。



②ウィンドウの色もバックに合わせて変えることができる



③SFチックなカッコいいグラフィックも描けるのだ




④気合を入れれば芸術的な本格グラフィックだってOK

コナミの占いセッション

■コナミ■☎03-264-5678■11月下旬発売予定

これでキミの運勢から性格までわかる！

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	占い

ついに『コナミの占いセッション』が発売になる。新作発売予定表では、もう常連だけど、『スナッチャー』につづき、コナミのディスク第2

弾というわけだ。

占いの案内役は、おなじみのペンギンちゃんとコナミの紙尾さん。占いは全部で4種類ある。運勢、恋愛、健康、金

運、仕事、性格が占える「手相占い」や、性格、健康、恋愛、金運をホロスコープを使って表示してくれる「西洋占星術」、恋愛、親子、社会的関係など



④案内役のペンギンや紙尾さんが登場して楽しい



④4種類の占いを気楽に楽しめるのだ

さまざまな相性を診断する「血液型相性占い」、運勢、願望、健康などおよそ16種類の項目について占ってくれる「おみくじ」の4つ。これらの占いが、ゲーム感覚で楽しめるのだ。

占いかたは、はじめに名前、生年月日、血液型などを入力して好きな占いを選べばOK。名前などは自動的にセーブされ、占いの結果はプリントアウトもできるぞ。



④最初に全部のデータを入力したら、好きな占いを選ぶだけでいい

クインプル

■BIT²■☎03-479-4558

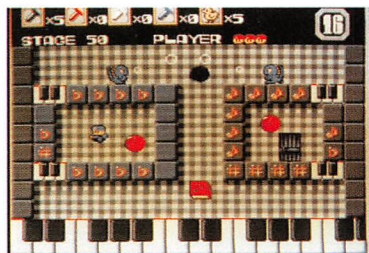
■8月上旬発売予定

神様に負けるなクインプル!!

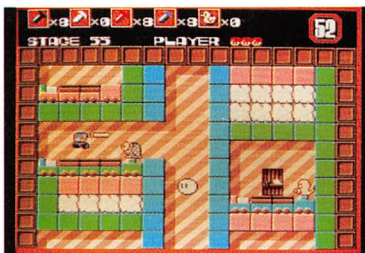
いつも悪さばかりして、人々を困らせている少年、クインプル。見かねた神様は、クインプルの夢の中にあらわれ、「カエルにされたくなければ、わしの造った迷宮から抜け出すのじゃ」といい、彼を高い塔に連れ去っていった。

——というわけで、キミは全50面ある塔を登らなければならない。各

面に積み重ねられたブロックにクイで足場を作り、ジャンプなどで登ってドアから脱出していくのだ。また時間制限もあって、時間内にドアまで行かなければアウト。途中、敵もじゃまをしてきて、ブロックも複雑になっていくので、アイテムを取って時間を延ばしたりしないとクリアがむずかしくなってくる。



④ブロックが複雑に積み重なっているので、順序を考えないと登れなくなるぞ



④アイテムは時計やハチマキなどいろいろ出てくる。クイも色によって機能が違うのだ

ボールブレイザー

■ポニーキャニオン■☎03-5221-3161■7月21日発売予定

画面上下2分割の1対1のサッカー！

すでにファミコンにも移植されているゲームのMSX版。ルールは1人対1人(ホントは乗り物だから1台)でやるサッカーのようなもの。ただし、画面は上下半分に分かれていて、それぞれの操縦席から見た光景が表示されているというしくみ。1個のボールを取り合い、ゴールに入れば得点。制限時間内に多くゴールしたほうが勝ち。2人プレイのほうが楽しいぞ。



媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

④上下2分割の画面が楽しい。慣れるまではとまどうかもね

ガリバーの大冒険

(仮称)

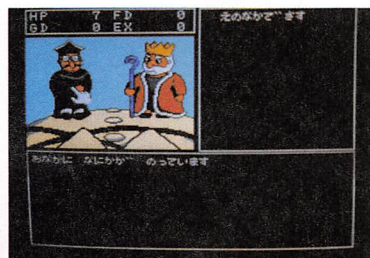
■コンピュータブレイン

■☎06-649-3820 ■9月発売予定

ガリバー旅行記がRPGに!

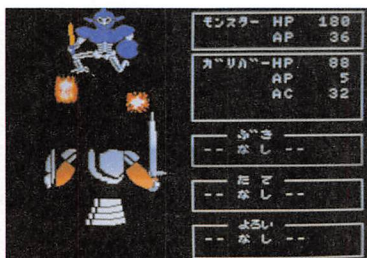
舞台はイギリス島。この国を地震と嵐が襲った夜、ガリバーという青年の家で宝物をおさめた神殿の地図が見つかった。同じころ、世界中にも災害が起り、各国では魔物が出現した。ガリバーは世界中の災害と地図の謎を解き明かすため、冒険の旅に出るのだった。

ゲームは、アドベンチャー要素た



①いろんな人から話を聞かないとゲームは進展しないぞ。こまめに会話しよう

っぷりのRPG。いろいろなところで多くの人と話してヒントを得て、バトルシーンで敵と戦いながらゲームを進めていくのだ。途中、迷路など多くのイベントを設けることでゲームを盛り上げているのはもちろん、シナリオは『ガリバー旅行記』をもとにしているので、みんなが楽しめるストーリーになっている。



②バトルシーンでは、大きなキャラの3D表示で迫力の戦闘たっぷりか味わる

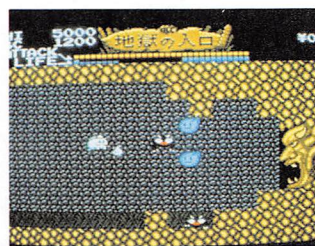
媒体	200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

幽霊君

■システムサコム ■☎03-6357-6099 ■12月発売予定

幽霊がくりひろげるコミカルアクション

主人公の幽霊君の目的は、地獄の閻魔大王に会うこと。地獄へ行くには、敵と戦いながら進まなければならない。このゲームは、敵との戦い方がちょっと変わっていて、まず敵にうしろを見せ、敵が近づいてきたらバックアタック(うしろむきの体当たり)で敵をふっ飛ばして倒すのだ。設定から動きまで、やたらとおかしいコミカルアクションゲームなのだ。



媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

③左の白いのが幽霊君。キャラクタはどれかわい

第4のユニット

■データウエスト ■☎06-6009-2006 ■7月22日発売予定

サイボーグ計画の情報を入手しろ

『第4のユニット』の続編。コマンド選択式のAVGだ。今回の任務は、統合軍情報部のエージェント、滝沢と接触しWWW Fの新計画、「サイボーグ計画」の情報を手に入れ、確認することにある。情報入手後は彼を助けて情報部に帰還するのだ。キミは任務を遂行できるかな?



媒体	200
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,600円
ジャンル	AVG

④主人公は、Fに開発された強化人間の少女なのだ

マグナム危機一髪

■東芝EMI ■☎03-847-1494
■7月24日発売予定

ハードボイルドアクション!!

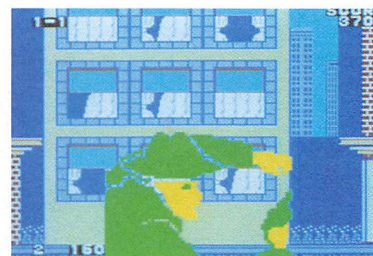
偶然に殺人現場を目撃したことから、悪漢たちに狙われてしまったニコルソン。彼は正義感と勇気で、敢然と悪に立ちむかうのだった。

操作は、画面に表示された矢印のほうに動き、敵に照準を合わせて撃

つという具合。悪漢全部を倒せばつぎの面へ。アイテムも6種類あって、それがポイントアップのカギとなる。また、敵も撃ってくるがあるので注意。撃ってくるまえにカウントが出るのでよく見てかわそう。



⑤矢印の示したほうに敵がいる。早いキーさばきじゃないと逆に撃たれるぞ



⑥敵が撃てようとする、カウントダウンが始まる。うまいタイミングでかわせ

媒体	MSX MSX2
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	5,800円
ジャンル	アクション

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは
MSX2専用の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	1日 ★センサーキッド(R)/ソニー/6,800円
	1日 ★殺意の接吻(D)/リバーヒルソフト/6,800円
	7日 ★直子の代筆(D)/ハル研究所/8,800円
	8日 ★TDF怪獣大戦争(D)/データウエスト/6,800円
	10日 ★ディスクステーション(D)/コンパイル/980円
	10日 ★美しき獲物たちPART4(D)/グレイトソフト/4,000円
	上旬 ★MSX-WriteⅡ(R)/アスキー/24,800円
	上旬 ★シャドウハンター(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	13日 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	13日 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	13日 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	13日 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	13日 ★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	15日 ★イースⅡ(D)/日本ファルコム/7,800円
	15日 ★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	中旬 FMバック(R)/パナソフトセンター/7,800円
	中旬 ★ミュール(D)/BPS/7,800円
	中旬 ★クリムゾン(R)/スキャットラスト/7,200円
	中旬 ★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	21日 ★スターヴァージン(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日 ★ボールブレイザー(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	22日 ★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円
	23日 ★ブロックブレイカー(D)/ホット・ビー/6,800円
	23日 ★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	23日 ★アクロジェット(R)/システムソフト/5,800円
	24日 マグナム危機一髪(R)/東芝EMI/5,800円
	25日 ★お嬢様くらぶ(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬 ★リトルバンパイア(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★垂紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/7,800円
	下旬 ★スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
8月	8日 MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/390円
	9日 ★ファンタジー(D)/ボーステック/9,800円
	上旬 ★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬 ★エグザイル(D)/樹日本テレネット/8,800円
	上旬 ★クインプル(R)/BIT ² /5,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★テストメント(D)/バショウハウス/6,800円
	上旬 ★丁半勝負(仮称)(D)/オメガシステム/価格未定
	中旬 ★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	20日 ★ハイデッカー(D)/サイン・ソフト/7,800円
	下旬 ★ザ・リターン・オブ・イシター(R)/ナムコ/6,800円
	下旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬 シンセサウルス(R)/BIT ² /6,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬 ★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
	? ★クリムゾン(D)/スキャットラスト/6,800円
9月	? ★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイン・グレイ/7,800円
	? ★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	8日 MSX・FAN10月号/徳間書店/360円
	上旬 ★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータブレイン/6,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	上旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬 ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	15日 ★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	15日 王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	21日 ★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	下旬 ★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイトソフト/6,800円
	? R・TYPE(R)/アイレム/7,300円
	? ★ソーブランドⅡ(D)/ハード/7,800円
	? ★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/7,800円
	? ★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定
	? ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	? ★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	? ★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	? ★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	? ★サイオブレード(D)/T&Eソフト/価格未定
	? ★まじゃべんチャー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
発売日未定	★スナッチャー(D:SCCカートリッジつき)/コナミ/9,800円
	★サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
	★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★マイトアンドマジック(R)/スタークラフト/9,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	★少女遊戯(D)/グレイトソフト/6,800円
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★雑学オリンピックPARTⅡ(仮称)(D)/ハード/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
	★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★あざりワールドRPG(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/価格未定
	★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
	★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本テクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★秘録 首斬り館(D)/BIT ² /価格未定
	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定
	★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★コナミの古いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★田代まさしのプリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定
	★目指せパチプロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定
	★三つ目が通る(R)/ナツメ/価格未定
	★暗黒神話(媒体未定)/東京書籍/価格未定
	(機種未定)ピパラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定
	(機種未定)ファミリーテニス(仮称)(媒体未定)/ナムコ/価格未定

この情報は6月27日現在のものです。

のーみそこねこねコンパイルが MSX界に吹きこんだ新しい風

あの『ザナック』(発売はポニー)の開
発元コンパイルは、超高速シュー
ティングゲーム『アレスタ』を発売したり、
画期的なディスク雑誌『ディスクステ
ーション』を発売したりと最近意気盛
ん。もしかしたらこれからコンパイル
の時代が始まるかもしれない、と予感
したクリッパー(担当者)は広島行き
の新幹線に乗りこんだ。

スーパードライシューティング

今度の『アレスタ』は、縦型シ
ューティングゲームという枠で
考えると、5年まえに出した
『E. I.』(発売:ソニー)に始ま
って『ファイナルジャスティス』
(発売:ポニー)、『ザナック』
(同)という流れのゲームですね。
ザナックとは違う部分を入れる
ように意識しました。第一、ス
ピードが格段に違います。思い
きりシューティングしたい人の
ための、スーパードライ・シュー
ティングゲームという感じです。

8月号で特集になるんですか、
4ページ? わあ、それはうれ
しいな。でも、マップ、長いで
しょう。うちのマップは雑誌に
載せにくいようにわざと長くし
てありますからね。(笑)

アレスタの副産物

このアレスタの店頭用デモを
作ろうとしたのが、ディスクス
テーションを作るきっかけなん
です。デモをROMで作ると結

FAN CLIP

アレスタ+ ディスクステーション

語り手

仁井谷正充

(コンパイル社長)

にいたにまさみつ 1950年、広島生ま
れ。コンパイル社長。FMパックに使
われているFM音源チップを松下電器
に提言したのも、じつはこの人。なに
か新しいことをやってくれそうなん。



構お金がかかるので、ディスク
で作っちゃおう、でも、ディス
クだとデモ用プログラムを入れ
ても容量がいっぱい余るのでも
ったいない……。じゃあ、もっ
といろいろ入れちゃえ、という
勢いで。最近出てきたビデオマ
ガジンみたいなものをディスク
で作れたら楽しいな、と。

もうひとつ、去年の暮れあた
りに仲間うちのソフトハウスで、
もっとゲームを売るアイデアは
ないものかと話しあって盛りあ
がっていて、そのへんからの発
想もあるんです。ほかのソフト
のCMやグラフィックなんかを
入れたりしてね。

ボシャルか、革命を起こすか

それから、うちで作っている
同人誌の『少年コンパイルクラ
ブ』のノリも入っています。ほん
と今は今回出すディスクステ
ーションには、かんたんなCGツ
ールを入れる予定でした。この
ツールを使ってイラストや4コ
マを送ってもらってディスクに
入れたい、と。でも、次の号が
出せるかどうかかわからないの
でたぶん入らないでしょう。値段
が安すぎてもう置いてもらえ
ず、通信販売だけになるかもしれ
ないんです(※)。だから、次を出
すかどうかは売れ行き次第です。

アレスタの1面がプレイでき
て、FM音源対応で、ほかにも
いろいろ入っていて、980円です
からね。売れるんじゃないかな、
売れたらいいな。できれば毎月
出せるようにしたいと思っている
んですけどね。

※結局、お店でも販売されることになった。

ミュー
ジックデ
イ
レク
ターの
宮本
さん。
シンセ
サイ
ザーで
作曲中



①アレスタの付録
を手に持つ、はん
ばんくんの作者
②ディスクステ
ーションのタイ
トル画面を開発中



■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭男 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅幸+尾上全利+小林英憲+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+星野博和+堀川浩司+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイラ(釜田泰行+鈴木潤)+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つづ+なつやませいじ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+樹ワードポップ(筒井雅浩・石塚士一・崎山裕子・平間順子・薫木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

どうして、 MSXはこんな におもしろいことが

次から次に起こるのだろう、
しかも、安い値段で。FM音源を
内蔵したFMパック、3つのセン
サーがついたセンサーキッド、デ
ィスク版雑誌のディスクステー
ション。夢があって、いろんな可能
性がある、しかも、値段が安い。
ほかのパソコンはもともとが高い
し、それに使うものもまた高い。
手軽にいろんなことが楽しめるの
は、確かにMSXだけだろう。M
SXの雑誌をやっているよかった
と思うのは、こういう、楽しくな
ってくる製品やソフトが発売され
たときだ。職業上のうれしさでは
なくて、ひとりの人間としてうれ
しいのである。はっはっ、おおげ
さにいってしまった。それはとも
かく、アクティブ野球シミュレ
ーション(いま適当に思いついたキ
ャッチ)の激ペナはやっぱり楽し
い。激案。今月号でも、特別付録
や十字軍の新聞用ウォッチモード
の観戦で、数人が大量の体力を消
費してしまったが、徹夜続きでフ
ラフラになっていてもあのタンタ
ララランが聞こえると、いっせ
いにディスプレイを振り返る。読
者諸君もたぶんタンタララン
の中毒になっていることだろうが、

次号9月号は
クーラーのきいた
本屋さんで
8月8日発売!

AD INDEX

アイレム販売	82
アスキー	117
ウィンキーソフト	85
コナミ	118、表3
サンクレスト	69
ソニー	表2、3、4
T & Eソフト	86、87、88
東芝EMI	80
徳間書店	89、91
日本ファルコム	83
ハート電子	90
BIT ²	78
ブレイン・グレイ	84
ホット・ビー	79
マイクロキャビン	81
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	77

MSX2のワープロ!!

文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。

これはスゴイ、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的な
MSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteII。
新発売。The WORDや一太郎などで作成された
文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

——— * MS-DOS標準テキストファイルとの互
換性があります(野線、文字修飾、外字を除く。容量は16
Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長 ●高速変換:
従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度
は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能:内蔵された
32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録した
り、特殊な文字や記号を作って使用することができ
る。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。
●文字修飾:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、
網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●野線:太線、細
線の2種類の野線が使用可能。●JIS第一、第二
水準漢字ROM内蔵。●データ互換:MS-DOS標
準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1
行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能:
RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読
み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由
して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで
編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ること
もできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 MSX-WriteII

価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンで
のみご利用になります。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。

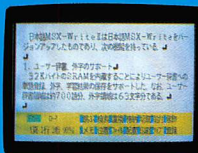
MSX2 The WORDは、アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

一太郎は、株式会社システム・アスキーの商標です。

●日本語MSX-WriteIIユーザーの皆様へ: [日本語MSX-WriteII] 優待販売のご案内
をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハカ
キをご返送ください。●カタログ送呈:

住所・氏名・年齢・職業・電話番号・
商品名・使用機種を明記の上、宣伝
部FAN係までハカキでお申し込みく
ださい。〒107-24 東京都港区南青山
6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株ア
スキー営業本部 TEL.03/48618080



株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!





●MSXマークはアスキーの商標です。 ●画面は、開発中のものです。

CYBER PUNK FESTA

コナミ・サイバーパンク・フェスタ

☆クイズに答えて、官製ハガキでご応募ください。

クイズ問題

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミから出るサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ツチャー」

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株)「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日(当日消印有効)

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

スナッチャーグッズ&
10万円を当てよう!

10万円の商品券

1名様

トランシーバー

5名様

レーザーガン

2丁セット

10名様



侵入人類

某国の新兵器か？
それとも宇宙からの侵略者か？
国籍、目的、正体不明。
謎の生命体は人工の皮膚をまとい、
汗をかき、血を流すこともできる……
彼らは人の身体へすり替わる……
スナッチャーと呼ばれた、
西暦2042年のネオ・トピア・シティで
展開される推理・追跡・銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちみちた
サイバーパンク・アドベンチャー
コナミ初のDOSSK版で、
この夏を震撼させる。

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

MSX2 対応 9,800円 緊急制作開始 / 11月下旬全国同時発売予定
3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用カートリッジ付

© KONAMI 1988

PC8801版
も同時発売



本格的シンキングゲーム登場！
ゲームエディット機能付！！

あうけに
王家の谷

ふういん

エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2 対応

SCC 搭載

価格未定 1Mビット 8月下旬発売予定

いま解明されるピラミッドの謎、古代エジプトの王族は惑星レムールからやってきた！

あなたもゲームデザイナー ゲームエディット・コンテスト

『王家の谷-エルギーザの封印』のエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルゲームを作ってみませんか？ 審査の上優秀者には「エルギーザの封印オリジナルカセット」をプレゼント！！

応募方法 パッケージに付いている応募用紙にゲーム内容を記入し、ご応募ください。



週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡-天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731	福岡-大牟田:0944-55-4444
秋田:0188-24-7000	鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



ボクのFM音源で
ゲームがドスーパー
おもちゃい。

スロットにこのカートリッジを
つなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が大迫力。拡張 BASIC でオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあつという間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAM のデータをコピーする機能や楽しい BGM の機能もあります。



FM パナミュージメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円 7月発売予定

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



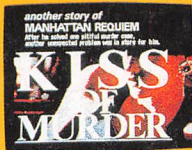
アレスタ (コンパイル)
(MSX2/2MR0M)
I-A8801
標準価格6,800円
©COMPILE
7月下旬発売予定



サイオブレッド (T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SOFT
8月下旬発売予定



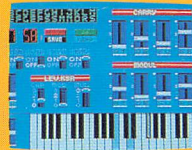
めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI / SHOGAKUKAN
KITTY-FUJI TV
8月下旬発売予定



殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT



R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MR0M)
IM-04
©IREM
8月発売予定



シンセサウルス (BIT)
(MSX/ROM)
©BIT²
8月発売予定

MSX MUSIC
対応ソフト
S-RAM
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株 情報機器部MXF係まで、MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格84,800円



FS-A1MK2 標準価格29,800円



松下電器産業株式会社